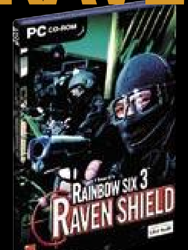


www.pcgames.de
09/07 | € 4,99

09/2007
Titelstory: Half-Life 2: The Orange Box | Vorschau: Bioshock • Mythos • The Crossing | Test: Lost Planet

DVD

VOLLVERSION 1
RAVEN SHIELD



Einer der besten Taktik-Shooter aller Zeiten! Geiseln befreien, Bomben entschärfen und Terroristen ausschalten in schicker Unreal-Grafik!

VOLLVERSION 2
Blitzkrieg-Add-ons:

- Burning Horizon
- Iron Division
- Rolling Thunder

Alle Add-ons funktionieren ohne Hauptprogramm Blitzkrieg

WAS BRINGT DX 10?

Der große Vergleich mit Direct X 9: Welche Spiele sehen wirklich besser aus?

100 SPIELE IM CHECK

Wie ausgereift und stabil sind DX-10-Karten und -Treiber in der Praxis?

+ 52 SEITEN BEILAGE

Der Ratgeber zur Games Convention 2007 mit Hallenplan und City-Guide.

THE ORANGE BOX



VIDEO
9 SEITEN REPORT

HALF-LIFE 2

EPISODE 2 • TEAM FORTRESS 2 • PORTAL

EXKLUSIVER Besuch bei Valve: Wie gut wird das All-Inclusive-Paket für Solo- und Teamspieler? ab Seite 42

BIOSHOCK

Angespielt: Hammer-Grafik, Wahnsinns-Atmosphäre – das wird ein Hit! ab Seite 52

DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE DER E3



S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY
Erste Bilder und Infos vom offiziellen zweiten Teil

FALLOUT 3
Das neue Endzeit-Rollenspiel der Oblivion-Macher

MYTHOS
Spielt sich wie Diablo in 3D und kostet keinen Cent!

Alles über die Spielehits der kommenden Monate ab Seite 10

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

USK 16 – Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG



EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Einer von zwölftausend

DONNERSTAG | 5. Juli 2007

12.000, in Worten: zwölftausend. Das ist die Anzahl der Gepäckstücke, die sich auf den Fluren des Londoner Flughafens Heathrow stapeln. Das wäre an sich noch keine Meldung wert (erst recht nicht im Editorial einer Computerfachzeitschrift) – es sei denn, in einem dieser Koffer befindet sich die Ausrüstung unserer Kamera-Crew samt der Videobänder mit mehreren Stunden Spielszenen und Interviews von Half-Life 2: Episode Two und Team Fortress 2. Bis Redaktionsschluss schafft es die British Airways – „We are sooooo sorry" – nicht, den Koffer zuzustellen, auf den die DVD-Abteilung verzweifelt wartet (die Videos stellen wir auf pcgames.de zum Download bereit). Immerhin ist unser Reporter Sebastian Weber wohlbehalten aus Seattle zurückgekommen: Sein Bericht zum Half-Life 2-Rundumsorglospaket startet ab Seite 42.

MONTAG | 9. Juli 2007

In wenigen Wochen, Ende August, feiert PC Games einen bemerkenswerten Geburtstag: Seit 15 Jahren ist das Magazin mit der blau-weiß-gelben Raute am Kiosk zu haben; mehr als eine Million Leser (lt. AWA 2007) freuen sich Monat für Monat auf die neue Ausgabe. Ehrensache, dass wir uns für das Jubiläumsheft 10/07 etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Sie haben auch eine tolle Idee, wie wir Ihnen und anderen Lesern eine Freude machen können? Dann schreiben Sie uns doch einfach eine E-Mail an 15jahre@pcgames.de.

FREITAG | 13. Juli 2007

Leipzig bereitet sich auf den Ansturm von mehr als 100.000 Spielefans vor: Ab dem 23. August dürfen Sie auf dem Messegelände eine Flut an Neuheiten begutachten und ausprobieren. Nahezu alle PC-Games-Redakteure sind vor Ort und begrüßen Sie am COMPUTEC-Stand (Halle 4, B21) zu Aktionen, Präsentationen und gepflegten Fachsimpeleien. Daheimgebliebene informieren sich auf pcgames.de und verpassen garantiert keine Neuigkeit aus Leipzig. Wir führen Interviews mit prominenten Designern und berichten insbesondere über Spiele, die nicht im öffentlichen Bereich zu sehen sind. Ins Gepäck jedes GC-Besuchers gehört der 52-seitige GC-Guide, der dieser Ausgabe beiliegt. Im Report ab Seite 36 hat die Redaktion außerdem die wichtigsten GC-Spiele zusammengestellt – darunter viele Titel, die in diesen Tagen im Rahmen der E3 vorgestellt werden. Unsere Top 50 der nach wie vor wichtigsten Spielemesse der Welt finden Sie ab Seite 18.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Von Paris Hilton lernen, heißt Siegen lernen: Es empfiehlt sich immer, eine gepackte Reisetasche im Schrank zu haben – man weiß nie, was kommt. Nehmen wir Sebastian Weber (links im Bild): Der erfährt nur wenige Stunden vor Abflug, dass der Valve-Termin (siehe oben) vorverlegt wurde. Auch Sebastian Thöing (rechts) füllt für die E3-Woche sicherheitshalber noch mal die Thermoskanne auf: Aufgrund von neun Stunden Zeitunterschied sind Nachtschichten unvermeidlich.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Premium „Der Herr der Ringe Online"
Das ultimative Fanpaket zum Online-Rollenspiel-Kracher ist aktuell nur noch im Online-Shop auf pcgames.de zu haben. Für 9,99 Euro gibt's die PC Games Extended 08/07, ein Kartenposter, die Audio-DVD mit dem Original-Soundtrack und ein edles DVD-Booklet.



Comic-Album „Shakes & Fidget"
„Ausverkauft!" hieß es in vielen Zeitschriftenläden. Aber keine Bange: Die zweite Auflage ist bereits unterwegs – 52 Seiten Comic-Spaß für alle Fans von World of Warcraft & Co. Oder Sie lassen sich das Album (auch eine tolle Geschenkidee!) einfach zuschicken: abo.computec.de.

INHALT 09/07

VORSCHAU

Half-Life 2: The Orange Box



Für's Kofferpacken blieb kaum Zeit: Volontär Sebastian Weber nahm für Sie einen kurzfristig angesetzten Studiotermin in den heiligen Hallen von Valve in Seattle wahr. Sein Mitbringsel: Alle wichtigen Infos und frische Bilder zu **Half-Life 2: The Orange Box**

Seite 42

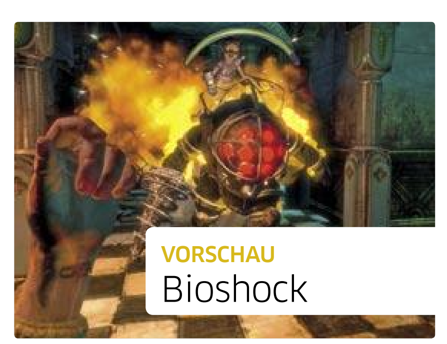


MAGAZIN

E3 Santa Monica

Die E3 in neuem Gewand: Unsere Reporter Felix Schütz und Robert Horn stürzten sich in den Trubel.

Seite 18



VORSCHAU

Bioshock

Redakteur Thomas Weiß hat sich in die dunkle Tiefsee begeben und neue Levels in Rapture angespielt.

Seite 52



HARDWARE

Spiele-Test

Unsere Hardware-Spezialisten haben 100 Spiele mit Nvidia- und Radeon-Chipsätzen getestet.

Seite 128

SPIELE IN DIESER AUSGABE

4 Games Vol. 9 | BUDGET 111
4 Games Vol. 10 | BUDGET 111
4 Games Vol. 11 | BUDGET 111
4 Games Vol. 12 | BUDGET 111
18 Wheels of Steel: Haulin | TEST 106
Act of War | BUDGET 110
Age of Conan | MAGAZIN 10, 24
Age of Empires 3: The Asian Dynasties | MAGAZIN 30
Anno 1701: Der Fluch des Drachen | VORSCHAU 76
Assassin's Creed | MAGAZIN 22
Attack on Pearl Harbor | TEST 108
Auto Assault | MAGAZIN 14
Bet on Soldier Trilogy | BUDGET 110
Bioshock | MAGAZIN 22
Bioshock | VORSCHAU 52
Blacksite | MAGAZIN 23
Call of Duty 4: Modern Warfare | MAGAZIN 10, 20
Civilization 4: Beyond the Sword | TEST 100
Civilization 4: Fall From Heaven | MODS 123
Clive Barker's Jericho | MAGAZIN 23
Clive Barker's Jericho | VORSCHAU 58
Combat Mission: Shock Force | MAGAZIN 31
Company of Heroes: Combat Revolution | MODS 122
Company of Heroes: Opposing Fronts | MAGAZIN 30
Company of Heroes: Special Edition | BUDGET 110
Criminal Intent | TEST 104
Crysis | MAGAZIN 20
Darkest of Days | MAGAZIN 12
Dead Reefs | TEST 106
Die Römer | BUDGET 110
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs | SNEAK PEEK 82
Driver: Parallel Lines | TEST 96
El Matador | BUDGET 110
Empire Earth 3 | MAGAZIN 31
Enemy Territory: Quake Wars | MAGAZIN 22
Escape from Paradise City | VORSCHAU 62
Everlight | VORSCHAU 70
Fallout 3 | VORSCHAU 66
Fantasy Wars | MAGAZIN 31
F.E.A.R.: Perseus Mandate | MAGAZIN 23
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006 | BUDGET 110
Flat Out 2 | BUDGET 111
Half-Life 2: Episode One | BUDGET 111
Half-Life 2: Episode 2 | MAGAZIN 22
Half-Life 2: Flipside | MODS 121
Half-Life 2: HMS Defiance | MODS 120
Half-Life 2: The Orange Box | VORSCHAU 42
Halo Wars | MAGAZIN 30
Harry Potter und der Orden des Phönix | TEST 108
Hellgate: London | MAGAZIN 24
Jack Keane | TEST 98
John Woo presents Stranglehold | MAGAZIN 23
King's Bounty: The Legend | MAGAZIN 31
Lost Planet: Extreme Condition | TEST 92
Medal of Honor: Airborne | MAGAZIN 23
Medieval 2: Total War – Road to Jerusalem | MODS 118
Mercenaries 2: World in Flames | MAGAZIN 23
Modell-Hubschrauber 3D: Toy Copter | TEST 106
Modellboot 3D | TEST 106
Modelleisenbahn 2008 | TEST 104
Moorhuhn Total 4 | BUDGET 111
Mythos | VORSCHAU 64
NBA Live 08 | MAGAZIN 32
Need for Speed Pro Street | MAGAZIN 32
NHL 08 | MAGAZIN 32
Overclocked | VORSCHAU 68
Painkiller: Overdose | MAGAZIN 11
Project Anderson: Das Erbe Cthulhus | TEST 102
Radsport Manager Pro 2007 | TEST 105
Rise of the Argonauts | MAGAZIN 14
Sega Rally | VORSCHAU 78
Serious Sam Forever | MAGAZIN 12
Sherlock Holmes: Die Spur des Erwachens | BUDGET 111
Shrek der Dritte | TEST 104
Sim City Societies | MAGAZIN 31
Sim City Societies | VORSCHAU 74
So Blonde | MAGAZIN 14
Space Empires 5 | TEST 109
Spaceforce: Rogue Universe | TEST 102
Speedball 2 | MAGAZIN 13
Spore | MAGAZIN 28
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky | MAGAZIN 20
Starcraft 2 | MAGAZIN 28
Supreme Commander: Forged Alliance | MAGAZIN 15, 30
The Agency | VORSCHAU 60
The Crossing | VORSCHAU 56
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Lauranel Extended | MODS 119
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Verbesserte Magiergilde 2.0 | MODS 121
Timeshift | MAGAZIN 23
Universe at War: Angriffsziel Erde | MAGAZIN 28
Unreal Tournament 3 | MAGAZIN 22
Vanguard: Saga of Heroes | MAGAZIN 14
Viva Pinata | MAGAZIN 31
Warhammer Online: Age of Reckoning | MAGAZIN 24
Warhammer Online: Age of Reckoning | VORSCHAU 71
World in Conflict | MAGAZIN 30
X3: Reunion – Xtended | MODS 116
XIII Century | MAGAZIN 31

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE


S. 75

Dan Alioto
Der Electronic-Arts-Associate-Producer erläutert zusammen mit Jeff Fiske, Senior Designer bei Tilted Mill, Details von **Sim City Societies**.


S. 60

Hal Milton
Das geplante SMS-System sowie die Dialog-Optionen im Agenten-Online-Spiel **The Agency** stellt der Lead Designer von SOE Seattle vor.


S. 59

Enric Alvarez
Der Projektleiter von Mercury Steam erzählt uns Einzelheiten zum Horrorspiel **Clive Barker's Jericho**, das sich ganz klar an Erwachsene richtet.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

Age of Conan 10, 24
Age of Empires 3: The Asian Dynasties 30
Assassin's Creed 22
Auto Assault 14
Bioshock 22
Blacksite 23
Call of Duty 4: Modern Warfare 10, 20
Clive Barker's Jericho 23
Combat Mission: Shock Force 31
Company of Heroes: Opposing Fronts 30
Crysis 20
Darkest of Days 12
▶ E3 2007 in Santa Monica 18
E3: Konsolenspiele Blick über den Tellerrand 34
Empire Earth 3 31
Enemy Territory: Quake Wars 22
Fantasy Wars 31
F.E.A.R.: Perseus Mandate 23
Games Convention 2007 36
Gewinnspiel: GC-Eintrittskarten 16
Gewinnspiel: Handball Super-Cup 9
Half-Life 2: Episode 2 22
Halo Wars 30
Hellgate: London 24
Intel: Gegen Cheater 15
John Woo presents Stranglehold 23
Jugendschutzgesetz: Reformpläne 11
Jugendschutzstudie 11
King's Bounty: The Legend 31
Lesercharts: Einzelspieler 10
Lesercharts: Mehrspieler 14
Leserumfrage: „Killerspiele"-Debatte 11
Leserumfrage: Spiele auf dem Index 10
Leserumfrage: Spielen Sie Online? 15
Medal of Honor: Airborne 23
Mercenaries 2: World in Flames 23
NBA Live 08 32
Need for Speed Pro Street 32
NHL 08 32
Painkiller: Overdose 11
Rise of the Argonauts 14
Saturn-Charts 12
Serious Sam Forever 12
Sim City Societies 31
So Blonde 14
Speedball 2 13
Spiele und Termine 16
Spore 28
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 20
Starcraft 2 28
Streit um „Killerspiele" 11
Supreme Commander: Forged Alliance 15, 30
Timeshift 23
Universe at War: Angriffsziel Erde 28
Unreal Tournament 3 22
USK: Reform angekündigt 11
Vanguard: Saga of Heroes 14
Viva Pinata 31
Warhammer Online Age of Reckoning 24
World in Conflict 30
XIII Century 31

VORSCHAU ab Seite 41

Anno 1701: Der Fluch des Drachen 76
▶ Bioshock 52
Clive Barker's Jericho 58
Escape from Paradise City 62
Everlight 70
Fallout 3 66
▶ Half-Life 2: The Orange Box 42
Most-Wanted-Liste 41
Mythos 64
Overclocked 68
Sega Rally 78
Sim City Societies 74
Sneak Peek: Die Siedler 6 82
The Agency 60
▶ The Crossing 56
Warhammer Online Age of Reckoning 71

TEST ab Seite 91

4 Games Vol. 9 111
4 Games Vol. 10 111
4 Games Vol. 11 111
4 Games Vol. 12 111
18 Wheels of Steel: Haulin 106
Act of War 110
Attack on Pearl Harbor 108
Best of PC Games: Ruhmeshalle 114
Bet on Soldier Trilogy 110
Civilization4: Beyond the Sword 100
Company of Heroes: Special Edition 110
Criminal Intent 104
Dead Reefs 106
Die Römer 110
Driver: Parallel Lines 96
Einkaufsführer 112
El Matador 110
FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006 110
Flat Out 2 111
Half-Life 2: Episode One 111
Harry Potter und der Orden des Phönix 108
Jack Keane 98
Lost Planet: Extreme Condition 92
Modell-Hubschrauber 3D-Toy-Copter 106
Modellboot 3D 106
Modelleisenbahn 2008 104
Moorhuhn Total 4 111
Project Anderson: Das Erbe Cthulhus 102
Radsport Manager Pro 2007 105
Sherlock Holmes Die Spur des Erwachens 111
Shrek der Dritte 104
Space Empires 5 109
Spaceforce: Rogue Universe 102

PRAXIS ab Seite 115

Civilization 4: Fall from Heaven 123
Company of Heroes: Combat Revolution 122
Half-Life 2: Flipside 121
Half-Life 2: HMS Defiance 120
Medieval 2: Total War Road to Jerusalem 118
The Elder Scrolls 4: Oblivion Lauranel Extended 119
The Elder Scrolls 4: Oblivion Verbesserte Magiergilde 2.0 121
X3: Reunion – Xtended 116

HARDWARE ab Seite 127

100 Spiele im Test mit Geforce 8800 und Radeon HD2900XT 128
AMDs neue Mittelklasse HD 2400 XT und 2600 XT 142
Asus: Übertakter-Board 127
Athlon 64 X2/FX 127
Direct-X-10-Engines im Vergleich 138
Hardware-Referenzen 148
Intel: Core 2 Duo E6750 127
Technik-Ticker 127
Umfrage 127

STANDARDS ab Seite 152

DVD-Inhalt 157
Meisterwerke 161
Rossis Rumpelkammer 152
SMS-Gewinnspiel 156
Vor zehn Jahren 160
Vorschau und Impressum 162


mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.


play
vanilla
NEU
MEGATREND
POKER

TOP-THEMEN

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007:
DIE HIGHLIGHTS DER E3

Seite 18



VOR ORT | Der neue E3 Media & Business Summit öffnete die Pforten auch für Robert Horn und Felix Schütz. Lesen Sie alles über die absoluten Messe-Highlights.

GAMES CONVENTION 2007:
DAS MÜSSEN SIE SEHEN

Seite 36



GUT VORBEREITET | Damit Sie sich in Leipzig nicht verirren, sagen wir Ihnen, was Sie nicht verpassen sollten und wo Sie was finden.

JUGENDSCHUTZ:
DIE JUGEND UND DAS THEMA „KILLERSPIELE“

REFORMWAHN | Gesetze und die USK sollen reformiert werden. Studien zeigen aber, dass Spiele nicht die vermutete Wirkung erzielen.

Seite 11



GEWINNSPIEL

GEWINNEN SIE ZWEIMAL ZWEI KARTEN ZUM HANDBALL-SUPER-CUP IN DER MÜNCHENER OLYMPIAHALLE, EINE ÜBERNACHTUNG IM HOTEL NH MÜNCHEN DEUTSCHER KAISER UND 50 EURO TASCHENGELD:



Wer ist auf dem Cover von **Heimspiel: Handballmanager 08** zu sehen?

A| Stefan Kretzschmar
B| Dirk Nowitzki





TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff **Handball** an **handball@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, The Games Company und NH Hotels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich. Der **Einsendeschluss** ist der **10.8.2007**

HORN DES MONATS:
FELIX SCHÜTZ



Der Messe-Stress auf der E3 machte sich bei Kollege Schütz deutlich bemerkbar: Während der Präsentation zum Ego-Shooter **Timeshift** fragte er Entwickler Saber Interactive doch glatt, wann denn nun **Knightshift** erscheint. Damit Felix den Unterschied nie mehr vergisst, darf er nach seiner Rückkehr erst mal 48 Stunden das Strategiespiel **Knightshift** testen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



Christian Burtchen

„iPlay“

Kolumnen, die mit einem Sprichwort anfangen, sind meistens nichts Gutes. Ich versuch's trotzdem und gebe Ihnen die Weisheit „Wie man's macht, macht man's verkehrt“ mit auf den Weg. Der Anlass: unsere Sneak Peek zu **Die Siedler 6** (ab Seite 82). Obwohl das Produkt nach meinem Dafürhalten zum Besten gehört, was wir in den letzten Monaten unseren Lesern präsentiert haben (jetzt nichts gegen **Loki**, aber ...), fiel die Resonanz eher zurückhaltend aus. Der Schritt von Ubisoft, im Rahmen der Internationalisierung auf allzu komplexe Wirtschaftskreisläufe der Marke BWL-Studium, 7. Semester zu verzichten, mag durchaus vernünftig erscheinen. **Anno 1701** etwa – deutlich komplexer, aber mehr auf Arbeitsbereiche und Schieberegler getrimmt – fand jenseits der deutschen Grenzen kaum Freunde. Unsere **Siedler**-Spieler wünschen sich aber mehrheitlich komplexere Produktionsketten, für deren Erklärung eine kleine **Sendung mit der Maus** gedreht werden müsste. Was tun? Die Zukunft, orakele ich an dieser Stelle, wird das vollständig an die Bedürfnisse anpassbare Spiel mit sich bringen: „**iPlay**“. Diverse Fußballmanager haben es ja schon vorgemacht. Nein, nicht, wie man Top-Spieler dank Bugs für ein Taschengeld anwerben kann! Ich meine natürlich, wie sehr sich mit Automatisierungen die Systematik eines Spiels nahezu beliebig justieren lässt. Dieses Prinzip ist natürlich auch für viele andere Spiele denkbar. In **Die Siedler 6** etwa gibt es dann optional die Möglichkeit, die Wegfindung komplett dem Spieler zu überlassen oder so schwach zu gestalten, dass der Burgherr zwangsläufig eingreifen muss. **Command & Conquer 3** zeigt mit seinen suizidgefährdeten Sammlern, wohin die Reise geht! Außerdem habe ich beim Siedeln nahezu beliebig viele Zwischenstufen bei meinen Produktionsketten – für das Zusammenlegen und Auseinanderdividieren wichtiger Institutionen je nach Gusto, Pardon, politischer Situation bietet schließlich das Kabinett ein eindrucksvolles Beispiel! Fischräucherei? Ach egal, die Japaner können das Zeug auch roh futtern. Eisenschmiede? Moment, der braucht ja irgendwoher Amboss, Schürze und Kohlen ... ein Traum. Nur leider wird „**iPlay**“ wahrscheinlich als Erstes von den **Space Empires 5**-Entwicklern realisiert, die sich munter bei Excel bedienen. Daran hat aber wenigstens unser leitender Redakteur Stefan Weiß seine Freude!

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

Jahrelang mussten Fans auf den Shooter von Entwickler GSC Gameworld warten. Im März erschien er endlich, sahnte 90 % bei uns ab und hält sich weiter auf Platz 1 der Leser-Charts.

2 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

Nach dem Streit zwischen Publisher Jowood und Entwickler Piranha Bytes liegt die **Gothic**-Zukunft im Unklaren. Fleißige Fans entwickeln derweil weiterhin Patches für **Gothic 3**.

3 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Im Herbst erscheint mit **Der Fluch des Drachen** (Vorschau ab Seite 76) die erste Erweiterung zu **Anno 1701**, einem der beliebtesten und erfolgreichsten Strategiespiele in Deutschland.

4 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006

Mit **Oblivion** schuf Entwickler Bethesda ein wahres Paradies für die Modding-Community – fast wöchentlich tauchen Modifikationen für das Spiel auf.

5 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2004

In diesem Jahr kommt **Half-Life 2** erneut auf den Markt. Die **Orange Box** macht's möglich. Was Sie darin erwartet, erfahren Sie ab Seite 42.

6 GTA San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005

Das Action-Spiel besitzt eine riesige Fangemeinde, ist aber in den USA aufgrund des Hot-Coffee-Mods umstritten. Mit diesem schalten Sie Sex-Szenen frei. Pfui!

7 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Nachdem Teil 3 der Serie nur für Konsolen erschien, kommt **Call of Duty 4: Modern Warfare** (siehe oben rechts) auch für den PC. Der zweite Teil ist weiterhin beliebt, bietet Action pur.

8 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Hartnäckig hält sich das Gerücht, Entwickler Blizzard arbeite an einem dritten Teil der Action-Rollenspiel-Serie. Weder ein Dementi noch eine Bestätigung lässt Blizzard sich entlocken.

9 Gothic 2
Jowood — Erscheinungsjahr: 2002

Trotz des lange erschienenen Nachfolgers lieben Fans das angestaubte **Gothic 2** noch immer. Mit diversen Mods halten sie das Spiel am Leben.



DAUERBRENNER | **Anno 1701** motiviert dank Endlosspiel ungemein, allein eine richtige Kampagne fehlt.

10 Two Worlds
Topware — Erscheinungsjahr: 2007

Das Rollenspiel von Entwickler Reality Pump bietet neben einem Mehrspielermodus auch den Kampf hoch zu Ross. Damit hebt sich der Titel erfrischend von der Konkurrenz ab.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

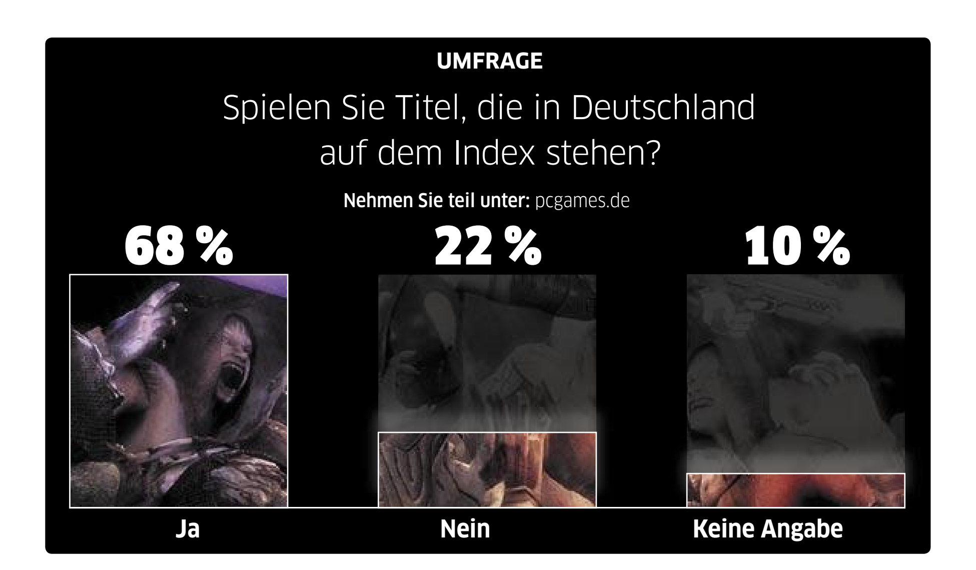
Details zum Mehrspielermodus

Für den vierten Teil der **Call of Duty**-Reihe erweitert Entwickler Infinity Ward den Mehrspielerteil und orientiert sich an Größen wie **Battlefield 2**. Mit jedem Abschuss erhalten Sie Punkte und schalten so neue Waffen und höhere Ränge frei. Zu Anfang wählen Sie die Spec-Ops- oder Assault-Klasse. Wenn Sie viel Spielzeit in den Mehrspielermodus investieren, erhalten Sie zur Belohnung die Heavy-Gunner- und Demolition-Klasse, unterschiedliche Fähigkeiten inbegriffen. ❑

Info: www.activision.com



ANSPRUCHSVOLL | Grafisch leisten die Entwickler ganze Arbeit. Vor Titeln wie **Crysis** muss sich das Spiel nicht verstecken.



AGE OF CONAN

Finanzspritze zum Start

Entwickler Funcom erhielt für den Start des kommenden Online-Rollenspiels **Age of Conan: Hyborian Adventures** eine Finanzspritze in Höhe von 30 Millionen Dollar. Das Geld stammt von Privatinvestoren und soll neben dem reibungslosen Start auch den Betrieb des Titels gewährleisten. Das erweiterte Budget dient außerdem dazu, weitere Spiele zu verwirklichen. Mit **The Secret World** haben die Entwickler bereits ein weiteres Online-Rollenspiel in der Entwicklung. ❑

Info: www.funcom.com



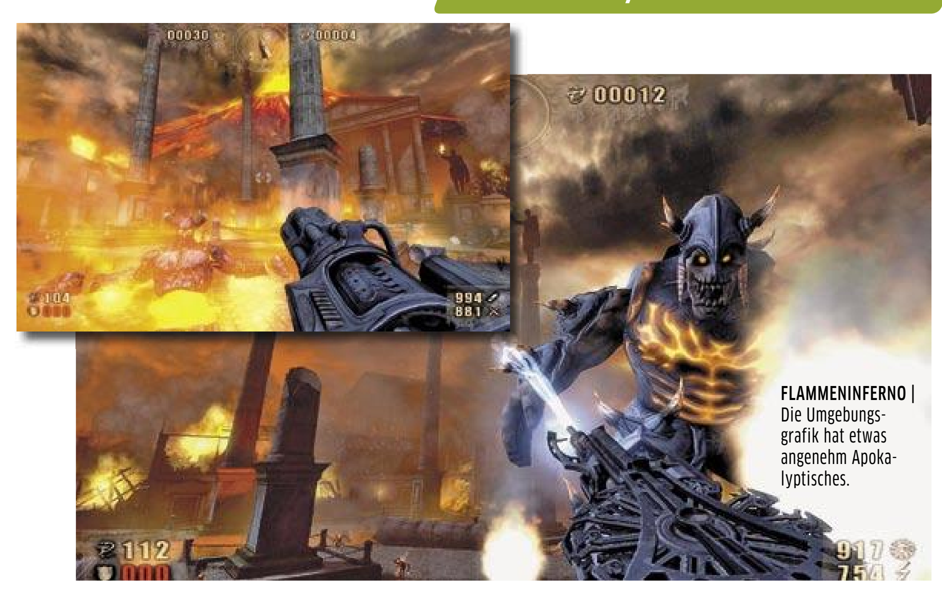
BARBARISCH | **Age of Conan** soll Genrevertretern in grafischer Hinsicht das Fürchten lehren.

PAINKILLER: OVERDOSE

Schmerz lass nicht nach!

Die Fakten: Sechs Waffen, 14 Levels, 40 Gegner und 68 Mehrspieler-Karten sind neu. Der Spielablauf ist aber der alte geblieben: gut so. Was wir während der **Painkiller: Overdose**-Präsentation durch CDV gesehen haben, war typisch für die Serie: In einem Vergnügungspark gingen diabolisch grinsende Clowns und Marionetten im Kugelhagel unter; die Grafik lief derweil flüssig wie frisch geölt, selbst auf Durchschnitts-Hardware. Am stärksten sind uns die Waffen in Erinnerung geblieben: Schwerter, die Dreifachklingen verschießen, Dämonenköpfe, die Strahlen aus den Augen abgeben – so etwas sieht man nicht alle Tage. ❑

Info: www.cdv.de



FLAMMENINFERNO | Die Umgebungsgrafik hat etwas angenehm Apokalyptisches.

WERBUNG

WoW-Sonderheft

In unserer neuesten Ausgabe geleiten wir Sie sicher durch die Kammern und Hallen Karazhans und erklären in gewohnt hoher Qualität, wie Sie die ersten sieben Bossbegegnungen meistern. Passend dazu erhalten Sie den ersten Teil der Karazhan-3D-Karte im Poster-Format sowie ausführliche Tipps zum PvP und PvE-Guides der Top-Gilde Nihilum. ❑

Info: abo.pcgames.de



JUGENDSCHUTZGESETZ

Reformpläne

Familienministerin Ursula von der Leyen (CDU) bastelt an einem Gesetzentwurf, der den Jugendschutz verschärfen soll. Er sieht unter anderem vor, die Definition jugendgefährdender Spiele zu erweitern. Genaue Richtwerte stehen noch nicht fest. Außerdem soll es künftig Testkäufer geben, die überprüfen, ob sich Händler beim Verkauf der Spiele an die Einstufungen der USK halten. ❑

Info: www.welt.de

STIMMEN AUS DER COMMUNITY: „Was halten Sie von der Debatte rund um ‚Killerspiele'?"

[**User: lutyduty** | „Ein heißes Thema, das allerdings viel zu hoch aufgehängt wird."]

[**User: eX2tremiousU** | „Das Thema nervt einfach nur noch."]

[**User: SoSchautsAus** | „Was nutzt es, wenn beide Seiten sich nur beschuldigen?"]

[**User: EmmasPapa** | „Solange öffentliche Stellen sich nicht einig sind, wer die Einstufungen überwacht, ist die Debatte sinnlos."]

[**User: El_Cativo** | „Eine solche Debatte halte ich nicht für unsinnig."]

Umfrage vom 5. Juli auf pcgames.de

STUDIE ZUM JUGENDSCHUTZ

Gegen ein Verbot der „Killerspiele"

Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung spricht sich in seiner Studie zur Evaluierung des Jugendschutzsystems gegen ein „Killerspiele"-Verbot aus. Vielmehr müsse man die Nachvollziehbarkeit des Jugendschutzes verbessern. Auch eine engere Zusammenarbeit zwischen Wirtschaft, Staat und USK führe zu einer Verbesserung. Die USK müsse außerdem an ihren Testregularien arbeiten und ihre Altersempfehlung auf Packungen größer abbilden. ❑

Info: www.hans-bredow-institut.de

„KILLERSPIELE"

Umstritten

Kulturstaatsminister Bernd Neumann (CDU) holte im Juni zu einem Rundumschlag aus: Er fordert ein Verbot der „Killerspiele"; nannte allerdings keine genauen Titel. Außerdem forderte der Minister eine strengere Kontrolle bei Live-Konzerten diverser Rapper. Neumann ist aber bekannt für übereifrige, ihn entlarvende Aussagen. So sagte er 1977 über die Werke des jüdischen Dichters Erich Fried: „So etwas würde ich lieber verbrannt sehen!" ❑

Info: www.cicero.de

USK

Reform angekündigt

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) kündigte aufgrund der „Killerspiel"-Debatte Reformen an. Nach der Umstrukturierung ist nicht mehr der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit (FJS) Träger der USK. Diese soll vielmehr als eine Gesellschaft zwischen Industrie und Bundesländern platziert werden. Eine engere Zusammenarbeit aller Beteiligten ist die Folge. An der Testpraxis ändert sich nichts. ❑

Info: www.usk.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2007
2	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
3	Overlord	Codemasters	Erscheinungsjahr: 2007
4	Two Worlds	Topware	Erscheinungsjahr: 2007
5	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
6	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
7	World of Warcraft	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2005
8	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Erscheinungsjahr: 2007
9	Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	Erscheinungsjahr: 2007
10	Battlefield 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005

[Quelle:]





FEURIG | Im amerikanischen Bürgerkrieg agieren Sie sowohl aufseiten der Nord- als auch der Südstaaten.

DARKEST OF DAYS

Ab durch die Weltgeschichte

Im Ego-Shooter **Darkest of Days** reisen Sie durch die Zeit und erleben fünf Epochen – so kämpfen Sie sich etwa durch den Ersten Weltkrieg und den amerikanischen Bürgerkrieg. An den Fronten erledigen Sie Aufträge und setzen zeitgenössische oder Zukunfts-Waffen ein. Der Veröffentlichungstermin ist noch offen. ❑

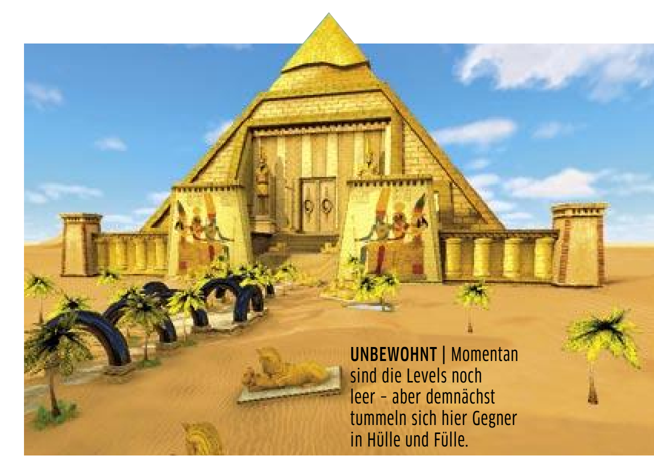
Info: www.darkestofdays.com

SERIOUS SAM FOREVER

Sam ballert wieder

Das Entwicklerstudio Prophets of Sam kümmert sich um den nächsten Teil der **Serious Sam**-Reihe. Als grafisches Gerüst dient die Serious-Engine 2. Im Vordergrund steht auch in **Serious Sam Forever** wieder unkomplizierte Action. Wann genau der Shooter erscheint, steht noch nicht fest. Die Entwickler suchen derzeit noch personelle Verstärkung. ❑

Info: www.prophets-of-sam.com



UNBEWOHNT | Momentan sind die Levels noch leer – aber demnächst tummeln sich hier Gegner in Hülle und Fülle.

SPEEDBALL 2

Sport ist Mord

Momentan arbeitet Publisher Frogster zusammen mit Entwickler Kylotonn Entertainment am zweiten Teil des legendären **Speedball**. Damit soll die E-Sport-Ära Einzug in das Action-Spiel halten, das im Herbst erscheint. Weltranglisten, offizielle Turniere und Live-Übertragungen sind geplant. **Speedball 2** spielt in einer fernen Zukunft, Kriege werden auf dem Spielfeld ausgetragen, Regeln existieren nicht: Der Stärkere gewinnt und übernimmt den Stadtbezirk der gegnerischen Mannschaft. ❑

Info: www.speedball2.de

▲ **PLATZHALTER** | Für In-Game-Werbung ist ausreichend Fläche vorhanden: Reklame ersetzt im fertigen Spiel die Frogster-Logos.

◀ **DETAILLIERT** | Sowohl Spielfigur als auch Stadion machen grafisch bereits was her. Den Schutzanzug hat der Spieler ob der harten Spielweise nötig.

STÄHLERN | In der Zukunft kennt man keine Lederbälle. Die Spieler kämpfen um eine Stahlkugel.

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Der teambasierte Ego-Shooter hält sich wacker auf Platz 1 der Leser-Charts. Das Spiel ist seit Jahren ein Hit und einer der erfolgreichsten E-Sport-Titel.

2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Kein Teil der **Battlefield**-Reihe ist derart erfolgreich. Selbst der Nachfolger **Battlefield 2142** kann **Battlefield 2** nicht das Wasser reichen.

3 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Activisions Shooter ist angesagt wie eh und je - sowohl im Mehr- als auch im Einzelspielermodus. Beide Modi fesseln die Jünger unverändert vor den Bildschirm.

4 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

World of Warcraft ist der ungekrönte König der Online-Rollenspiele. Allein **Warhammer Online** könnte dem Genre-primus vielleicht gefährlich werden.

5 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Im E-Sport ist es das beliebteste Strategiespiel. Das Einheiten-Balancing sucht seinesgleichen und grafisch überzeugt **Warcraft 3** auch heute noch.

6 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Kaum ein zweites Spiel hat es geschafft, sich so ins Gedächtnis der Spieler zu brennen wie **Diablo 2**. Für viele ist es schlicht ein Meisterwerk. Ein Nachfolger ist noch nicht in Sicht.

7 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Das Teil ist schnell, hart und erfreut sich auch nach drei Jahren noch großer Beliebtheit. Spätestens in diesem Jahr wird es aber von **Unreal Tournament 3** abgelöst.

8 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Trotz massiver Probleme mit Cheatern platziert sich der lang erwartete Titel in den Mehrspieler-Charts. Publisher Electronic Arts arbeitet derweil fleißig an Verbesserungen.

9 Call of Duty
Activision — Erscheinungsjahr: 2003

Das vier Jahre alte **Call of Duty** spielen unsere Leser weiterhin begeistert auf LAN-Parties. Noch in diesem Jahr erscheint Teil 4 – auch für den PC.



VORSICHT | Für **Command & Conquer 3** existieren Cheats, die selbst im Mehrspielermodus funktionieren.

10 Battlefield 1942
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2002

Und noch ein Oldie schafft den Sprung in die Mehrspieler-Charts. **Battlefield 1942** legte einst den Grundstein für die erfolgreiche **Battlefield**-Serie.



TIERISCH | Jason spricht mit der griechischen Göttin der Jagd, Artemis. Sie erscheint dem Spieler als Hirsch. Im Hintergrund sehen Sie Odysseus, einen der mythischen Begleiter.

RISE OF THE ARGONAUTS

Göttliche Ankündigung

Publisher Codemasters verkündet Großes: das Action-Rollenspiel **Rise of the Argonauts**. Sie spielen Held Jason, König von Iolchis, und erleben Abenteuer unter dem Schutz der Götter. Zur Seite stehen Ihnen antike Helden wie Achilles und Herkules. Die Gottheiten stellen Ihnen diverse Fähigkeiten zur Verfügung. Erzürnen Sie allerdings einen der himmlischen Machthaber, entzieht er Ihnen die Begabungen. Die Veröffentlichung ist für das nächste Jahr geplant. ❑

Info: www.codemasters.com

VANGUARD

Deutsch? Fehlanzeige!

Die Lokalisation des Online-Rollenspiels **Vanguard** liegt vorerst auf Eis. Ursprünglich war geplant, das Spiel in drei Sprachen zu veröffentlichen. Nach der Übernahme von Entwickler Sigil Games durch Sony Online Entertainment wolle man sich darauf konzentrieren, die englische Version bugfrei zu machen. ❑

Info: www.sony.com

AUTO ASSAULT

Totalschaden

Am 31. August schließen die Server des Online-Spiels **Auto Assault** endgültig ihre Pforten. Bereits 2006 wurden die Server aufgrund der geringen Spielerzahl zusammengelegt. Für Abonnenten entstehen keine weiteren Kosten. Besitzer einer Timecard erhalten Entschädigungen. ❑

Info: de.autoassault.com



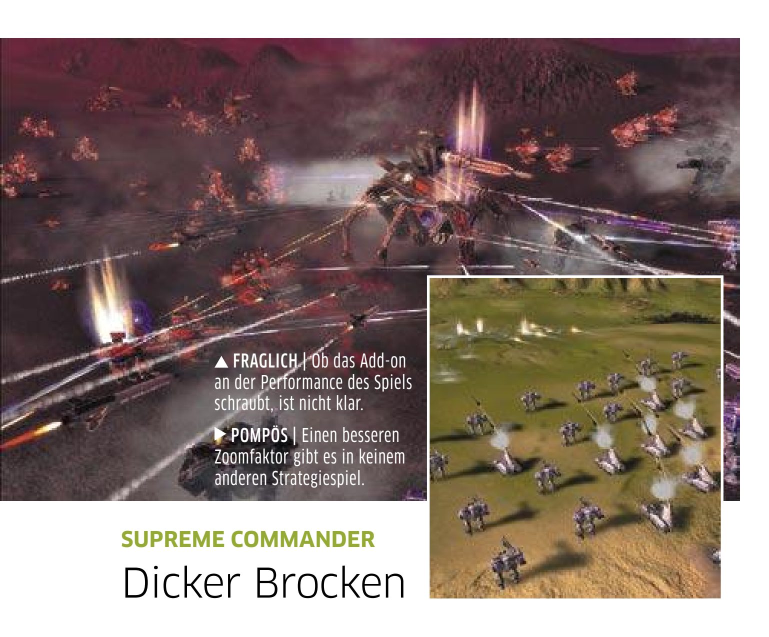
MISCHUNG | **So Blonde** legt den Fokus auf klassisches Abenteuerspiel, streut aber auch Geschicklichkeitssequenzen ein.

SO BLONDE

Jetzt wird‘s blond

Die Zicke, die auf einer Insel strandet, heißt Sunny. Sie ist blond, verwöhnt und macht sich Sorgen, wenn der Spieler ihr befiehlt, einen Gegenstand aufzunehmen – sie könnte ja ihre Fingernägel ruinieren. **So Blonde** bedient das Blondinenklischee; allerdings macht der Charakter im Verlauf des Adventures eine Wandlung durch ... ❑

Info: www.dtp-ag.com



▲ **FRAGLICH** | Ob das Add-on an der Performance des Spiels schraubt, ist nicht klar.

▶ **POMPÖS** | Einen besseren Zoomfaktor gibt es in keinem anderen Strategiespiel.

SUPREME COMMANDER

Dicker Brocken

Für das Strategiespiel **Supreme Commander** erscheint im November das erste Add-on namens **Forged Alliance**. Die Erweiterung läuft auch ohne das Hauptprogramm. **Forged Alliance** fährt eine neue Fraktion, über 100 frische Einheiten und überarbeitete Mehrspieler-Features auf. Weitere Einzelheiten zum Spiel lesen Sie in unserer E3-Strecke ab Seite 18. ❑

Info: www.thq.de

INTEL

Gegen Cheater

Chip-Hersteller Intel sagt Cheatern den Kampf an. Der in der Hardware verbaute Chip soll Cheat-Software auf dem PC des jeweiligen Spielers erkennen und Daten an den Spielserver senden. Der wiederum unterrichtet die Teilnehmer der Partie über den Schummler. Die Überlegungen stecken noch in den Kinderschuhen. Mit einer baldigen Veröffentlichung ist also nicht zu rechnen. ❑



Info: www.intel.de

UMFRAGE

Spielen Sie Online-Spiele?

Nehmen Sie teil unter pcgames.de

Ja	70 %
Nein	30 %

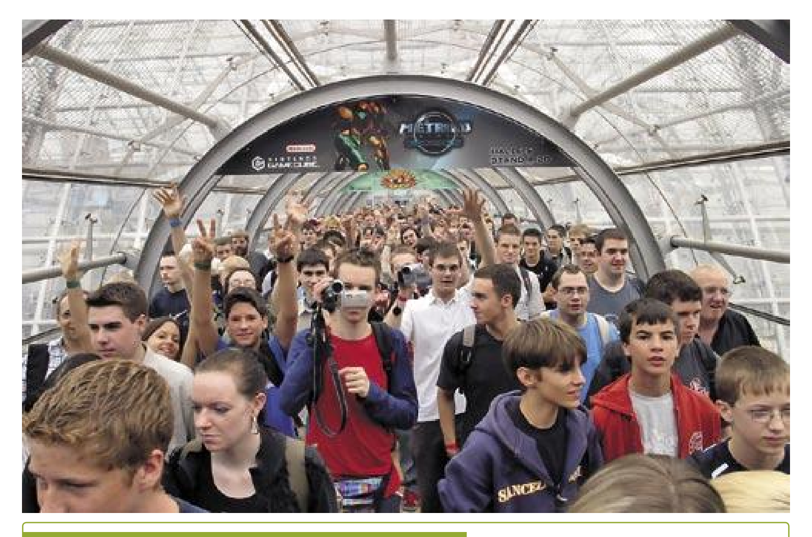
SPIELE UND TERMINE 09/07

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

				INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	Oktober	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	4. Quartal	●	●	●
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	9. November	●	●	●
Bioshock	Ego-Shooter	Take 2	24. August	●	●	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal	●	●	–
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal	●	●	●
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter	Codemasters	September	●	●	●
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	4. Quartal	●	–	–
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts	September	●	●	●
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	1. Quartal 2008	●	●	●
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Aufbauspiel	Ubisoft	September	●	–	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	●	●	●
Empire Earth 3	Strategiespiel	Vivendi	Herbst	●	●	●
Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Activision	2007	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	2007	●	–	–
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company	August	●	●	●
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ	4. Quartal	●	●	●
Gods and Heroes: Rome Rising	Online-Rollenspiel	Sony	2007	●	●	●
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	19. Oktober	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	–	–	–
Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NC Soft	3. Quartal	●	–	–
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	Electronic Arts	9. Oktober	●	●	–
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2007	●	●	●
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	3. Quartal	●	●	–
Kane & Lynch: Dead Men	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 2007	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2007	●	–	●
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	Electronic Arts	30. August	●	●	●
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal	●	●	●
Moto GP 07	Rennspiel	THQ	3. Quartal	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	1. Quartal 2008	●	●	●
Sega Rally	Rennspiel	Sega	28. September	●	●	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	●	●	–
Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	Nicht bekannt	●	●	●
Stranglehold	Action-Adventure	Midway	September	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	●	●	●
The Witcher	Rollenspiel	Atari	September	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal	●	–	●
Universe at War: Angriffsziel Erde	Strategiespiel	Sega	Nicht bekannt	●	●	●
Unreal Tournament 3	Mehrspieler-Shooter	Midway	2007	●	●	●
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	Dezember	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	●	●	●
World in Conflict	Strategiespiel	Vivendi	21. September	●	●	●



GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER LEIPZIGER MESSE GMBH DREIMAL ZWEI EINTRITTSKARTEN FÜR DIE GAMES CONVENTION IN LEIPZIG (23. BIS 26. AUGUST). BEANTWORTEN SIE EINFACH FOLGENDE FRAGE:

Wie viele Besucher hatte die Games Convention 2006?

A | 134.000
B | 156.000
C | 183.000



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort und Ihre Adresse mit dem Betreff „GC-Gewinnspiel" an **gc@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Leipziger Messe GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt, Reisekosten nicht erstattet werden. **Einsendeschluss** ist der **15. August 2007**.





ROTER TEPPICH | In der alten Flugzeughalle, dem Barker Hangar, spielen die Messeteilnehmer Probe.

INHALT

- **ACTION – SEITE 20-23** Impressionen und Infos aus der Action-Riege, allen voran **Call of Duty 4**, **Crysis** und **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**.
- **ADVENTURE – SEITE 24** PvP-Spieler werden **Warhammer Online** lieben, Grafikfetischisten greifen zu **Age of Conan** und bei **Fable 2** sind Sie jenseits von Gut und Böse.
- **STRATEGIE – SEITE 28-31** **Starcraft 2** gedeiht prächtig – wir fanden zudem Lebenszeichen von Will Wrights **Spore** und **Universe at War: Angriffsziel Erde**.
- **SPORT – SEITE 32** **Need for Speed Pro Street** mit Kultautos, dazu das rasante **NBA Live 08** und **NHL 08**.
- **KONSOLEN – SEITE 34** Sechs Konsolentitel von **Turok** bis **GTA 4**, die wir uns für PC wünschen.

E3 2007 – PC GAMES VOR ORT

Operation California: Sommer, Sonne, Spiele satt

Von: Ansgar Steidle

Anderer Ort, andere Zeit, frisches Konzept: Doch die E3 bleibt ein Mekka für die Spielebranche.

2006 steckte die Electronic Entertainment Expo schwer in der Krise: Die Branchenriesen kehrten der Veranstaltung den Rücken: „Zu groß, zu laut, zu teuer", war der Tenor. Sollte nach elf Jahren das Ende für die renommierte Spielemesse gekommen sein und die Veranstaltung in der Bedeutungslosigkeit versinken? Ein neues Konzept musste her, 2007 sollte alles anders werden! Aus Mai wurde Juni, aus Los Angeles Santa Monica und statt der frenetischen Massenveranstaltungen in großen Hallen trafen sich Aussteller, Presse und Fachbesucher nun im überschaubaren Rahmen in einem Hotelkomplex.

Felix Schütz und Robert Horn düsten über den großen Teich und gingen mit US-Korrespondent Roland Austinat der neu erstarkten Messe auf den Grund. Fazit: Die Bedenken waren unbegründet – wir haben brillantes Material für Sie! ❑



VEREINNAHMT | Gruppenkuscheln beim Microsoft-Besuch – diese Hostess ist wirklich „helpful".

DSCHUNGEL | Cryteks Game Designer Bernd Diemer präsentiert Felix Schütz **Crysis**. Kleines Bild: Robert Horn probiert den Jeep.

STRAHLEMANN | **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** stand bei GSC Game World auf dem Programm.

EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!



Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc07

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

GEIZ IST GEIL!



MESSE-HIGHLIGHTS

ACTION

1 Call of Duty 4: Modern Warfare

Infinity Ward | Activision
4. Quartal 2007

Mit **Call of Duty 4: Modern Warfare** hat Publisher Activision ein ganz heißes Eisen im Feuer. Bei einer Live-Vorstellung auf der Games-for-Windows-Pressekonferenz von Microsoft staunten wir nicht schlecht: Sowohl Atmosphäre als auch Grafik hinterließen einen großartigen Eindruck. Der vierte **CoD**-Teil geht weg vom Szenario des Zweiten Weltkriegs und versetzt Sie in eine Geschichte, die in einer fiktiven Gegenwart angesiedelt ist. Sie reisen über den Globus, tragen Konflikte im Nordatlantik, im Nahen und Mittleren Osten und in Russland aus. Mit von der Partie ist Captain Price, bekannt aus Teil 2 (**Call of Duty 3** erschien exklusiv für Konsolen). Fans von LAN-Partys und Online-Gefechten dürfen sich übrigens auf einen umfangreichen Mehrspielermodus à la **Battlefield 2** freuen.

2 Crysis

Crytek | Electronic Arts
September 2007

Kaum ein zweites Spiel zog im Vorfeld je so viel Aufmerksamkeit auf sich wie **Crysis**. Nicht zuletzt aufgrund der bombastischen Grafik – Cry-Engine 2 sei Dank. Optische Abwechslung zum karibischen Inseleinerlei bietet das durch Aliens vereiste Hinterland. Doch nicht nur damit will der Shooter aus deutschem Hause auftrumpfen. Besonders interessant ist das sogenannte Zero-G-Level, in dem keine Gravitation vorhanden ist. Das verspricht ein frisches Spielgefühl. Außerdem dürfen Sie sich auf Alien-Waffen freuen, die Sie den galaktischen Eindringlingen verdanken. Ein Mehrspieler- ist neben dem Einzelspielermodus vorhanden. Dieser fällt allerdings nicht ganz so umfangreich aus wie bei **Call of Duty 4**.

3 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

GSC Gameworld | THQ
1. Quartal 2008

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky spielt vor der Zeit von **Shadow of Chernobyl**. Die Anomalien sind stärker, die Umgebung gefährlicher. Für Abwechslung ist also gesorgt. Nur knapp 50 Prozent des Prequels greifen das **Shadow**-Setting auf – die restliche Zeit sind Sie in Höhlen, Ruinen und heruntergekommenen Palästen der ehemaligen Sowjetunion unterwegs. Für **Clear Sky** will Entwickler GSC Gameworld die Grafik aufpolieren und plant, Direct-X-10-Effekte ins Spiel zu implementieren. Ob das gelingt, ist noch nicht sicher.

PC Games – E3 BESTES ACTION-SPIEL – CALL OF DUTY 4

1 Call of Duty 4: Modern Warfare

2 Crysis

3 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



MESSE-HIGHLIGHTS
ACTION

4 Assassin's Creed

Ubisoft Montreal | Ubisoft
9. November 2007

Als Meuchelmörder Altair klettern und hangeln Sie sich durch den Dritten Kreuzzug, um nach erfolgreichem Abschluss eines Auftrags vor den Augen Ihrer Häscher in einer Menschenmenge zu verschwinden. **Assassin's Creed** bietet ein unverbrauchtes Setting und den agilsten Helden seit dem persischen Prinzen.

5 Unreal Tournament 3

Epic | Midway
November 2007

Der neueste Spross der **Unreal Tournament**-Serie will nicht nur mit einem der bombastischsten Grafikgerüste protzen – aus gutem Grund verwenden viele Spiele in dieser Liste die **Unreal**-Engine 3 – sondern speziell im Bereich Gameplay frische Akzente setzen. So steuern Sie etwa Bots per Spracheingabe durch die Levels.

6 Bioshock

Irrational Games | Take 2
24. August 2007

Der bereits viel gelobte Shooter **Bioshock** schickt sich an, in die Fußstapfen von **System Shock 2** zu treten. Durch massig Fähigkeiten, moralische Entscheidungen und interaktive Umgebungen bieten die Entwickler Ihnen ein spannendes und vor allem abgedrehtes Erlebnis in der Unterwasserstadt Rapture. (siehe S. 52)

7 Half-Life 2: Episode Two

Valve | Electronic Arts
9. Oktober 2007

In der zweiten Episode für **Half-Life 2** schlüpfen Sie wieder in die Haut des stummen, aber charismatischen Gordon Freeman. An Ihrer Seite steht die hübsche Alyx und ihr mechanischer Hund Dog. **Episode Two** erscheint in der **Orange Box**, die unter anderem **Team Fortress 2** und **Portal** enthält (siehe Seite 42).

8 Enemy Territory: Quake Wars

Splash Damage | Activision
3. Quartal 2007

Zwei Fraktionen mit jeweils fünf einzigartigen Klassen, ein Arsenal an futuristischen Waffen und Fahrzeugen stehen zu Ihrer Verfügung, um die actionreichen Missionen in **Enemy Territory: Quake Wars** zu bestehen. Bis zu 24 Spieler liefern sich heiße, taktisch herausfordernde Online-Gefechte.

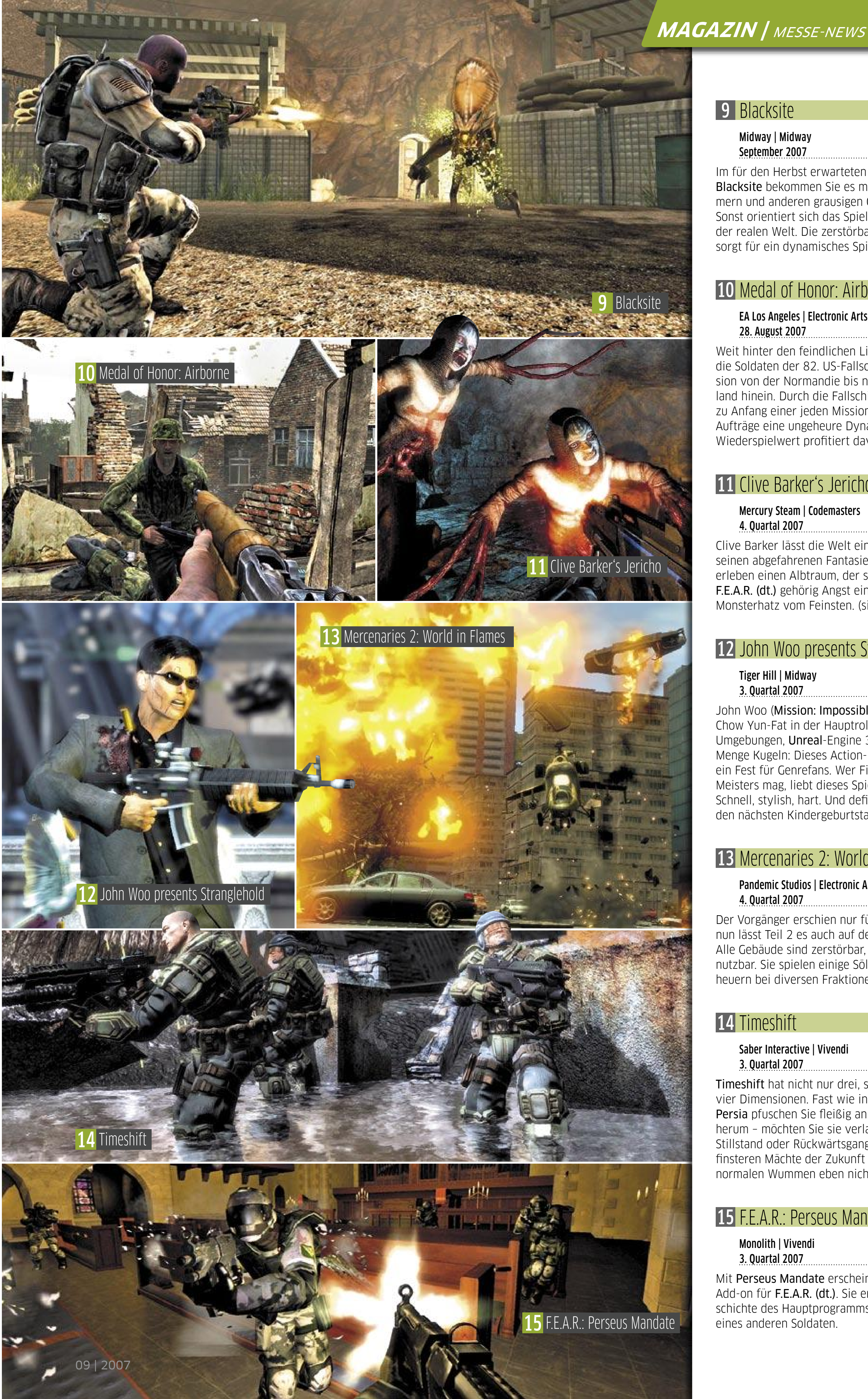

4 Assassin's Creed


5 Unreal Tournament 3

6 Bioshock


7 Half-Life 2: Episode Two


8 Enemy Territory: Quake Wars



9 Blacksite

Midway | Midway
September 2007

Im für den Herbst erwarteten Ego-Shooter **Blacksite** bekommen Sie es mit Riesenwürmern und anderen grausigen Gegnern zu tun. Sonst orientiert sich das Spiel aber stark an der realen Welt. Die zerstörbare Umgebung sorgt für ein dynamisches Spielerlebnis.

10 Medal of Honor: Airborne

EA Los Angeles | Electronic Arts
28. August 2007

Weit hinter den feindlichen Linien operieren die Soldaten der 82. US-Fallschirmjägerdivision von der Normandie bis nach Deutschland hinein. Durch die Fallschirmsprünge zu Anfang einer jeden Mission erhalten die Aufträge eine ungeheure Dynamik. Auch der Wiederspielwert profitiert davon.

11 Clive Barker's Jericho

Mercury Steam | Codemasters
4. Quartal 2007

Clive Barker lässt die Welt einmal mehr an seinen abgefahrenen Fantasien teilhaben. Sie erleben einen Albtraum, der selbst Alma aus **F.E.A.R. (dt.)** gehörig Angst einjagen würde. Monsterhatz vom Feinsten. (siehe S. 58)

12 John Woo presents Stranglehold

Tiger Hill | Midway
3. Quartal 2007

John Woo (**Mission: Impossible 2**) als Pate, Chow Yun-Fat in der Hauptrolle, zerstörbare Umgebungen, **Unreal**-Engine 3 und jede Menge Kugeln: Dieses Action-Feuerwerk ist ein Fest für Genrefans. Wer Filme des Regie-Meisters mag, liebt dieses Spiel garantiert! Schnell, stylish, hart. Und definitiv nichts für den nächsten Kindergeburtstag.

13 Mercenaries 2: World in Flames

Pandemic Studios | Electronic Arts
4. Quartal 2007

Der Vorgänger erschien nur für Konsolen, nun lässt Teil 2 es auch auf dem PC krachen. Alle Gebäude sind zerstörbar, jedes Vehikel nutzbar. Sie spielen einige Söldner und heuern bei diversen Fraktionen an.

14 Timeshift

Saber Interactive | Vivendi
3. Quartal 2007

Timeshift hat nicht nur drei, sondern gleich vier Dimensionen. Fast wie in **Prince of Persia** pfuschen Sie fleißig an der Zeit herum – möchten Sie sie verlangsamen, im Stillstand oder Rückwärtsgang? Gegen die finsteren Mächte der Zukunft reichen die normalen Wummen eben nicht mehr aus.

15 F.E.A.R.: Perseus Mandate

Monolith | Vivendi
3. Quartal 2007

Mit **Perseus Mandate** erscheint das zweite Add-on für **F.E.A.R. (dt.)**. Sie erleben die Geschichte des Hauptprogramms aus den Augen eines anderen Soldaten.



MESSE-HIGHLIGHTS
ABENTEUER

1 Hellgate: London

Flagship | Electronic Arts
3. Quartal 2007

Ego-Shooter und Action-Rollenspiel sind grundverschieden, denken Sie? Nein! Die Diablo-Macher kreuzen beide Genres und hetzen die Kreaturen der Hölle auf das London der Zukunft. Neben Item-Sammelwut und Charakterattributen stehen actionlastige Gefechte im Vordergrund. Dank des futuristischen Szenarios nutzen Sie sowohl Magie und Schwerter als auch Laserwaffen oder Flammenwerfer, um die Monster zur Strecke zu bringen. Zur Wahl stehen sechs Charakterklassen, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Während der Schwertmeister die rohe Gewalt bevorzugt, greift der Beschwörer lieber zur Kraft der Zauberkunst. Mischklassen sind ebenso möglich.

2 Warhammer Online

EA Mythic | GOA
1. Quartal 2008

Elben, Hobbits, Tauren und Draenei können einpacken. Das Zeitalter der Abrechnung ist angebrochen, jetzt kommen die Orks! **Warhammer Online** zielt voll auf PvP-begeisterte Spieler ab, die sich nicht mit langatmigen Raid-Instanzen oder stilvollem Rollenspiel aufhalten, sondern lieber gleich zur Sache kommen. Mit einem ausgefeilten Quest-System und einer gigantischen Spielwelt, garniert mit epischen und gleichzeitig dynamischen Schlachten, mischt **Warhammer Online: Age of Reckoning** das Genre tüchtig auf. Selbst wer die direkte Konfrontation mit seinen Mitspielern scheut, leistet in den Quests seinen Beitrag zum im Spiel allgegenwärtigen Krieg. Wir prognostizieren akute Suchtgefahr! (siehe S. 71)

3 Age of Conan

Funcom | Eidos
Oktober 2007

Mit **Age of Conan: Hyborian Adventures** steht ein Online-Rollenspiel in den Startlöchern, das vor allem mit seinem ungewöhnlichen Kampfsystem punkten möchte. So fechten Sie die Auseinandersetzungen entgegen allen Konventionen in Echtzeit aus und Waffen richten dort Schaden an, wo sie einschlagen. Auch vom Gaul aus. Das Spiel will außerdem den Schönheitspreis im Genre an sich reißen und wartet mit Direct-X-10-Unterstützung auf. Im Vergleich mit Genrevertretern dürfte das klappen. Wir vermuten, dass hierzulande eine gekürzte Version erscheint, denn der Titel geizt nicht mit roter Farbe.

PC Games – BESTES ABENTEUERSPIEL – HELLGATE: LONDON

1 Hellgate: London

2 Warhammer Online

3 Age of Conan

ANZEIGE

Wilkinson Cup 2007



GEMEINSCHAFT | Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas – es lohnt sich!

www.wilkinson-cup.de



ACTION | Der Wilkinson Cup-Stand auf der Games Convention ist immer ein Zuschauermagnet und bietet Action für jedermann!



SPANNUNG | Bei Need For Speed Carbon jagen Sie mit Highspeed über den Asphalt.

DU BIST SCHNELL?
DU BIST BESSER?
DANN BEWEISE ES!

WILKINSON SWORD CUP
NEED FOR SPEED CARBON

Start your engines – der Wilkinson Cup geht in die nächste Runde!
Bist du der schnellste Fahrer? Oder der kreativste Tuner?
Dann steig noch heute kostenlos ein (PC oder Xbox 360) und stell' Dich der Herausforderung!
Fette Preise in einem Gesamtwert von über 12.000,- Euro warten auf Dich.

www.wilkinson-cup.de

Endspurt beim Wilkinson Cup!

Achtung. Fertig. Los! Der Wilkinson Cup rast in die heiße Phase und alle Xbox-360- und PC-Piloten sind aufgerufen, an den Online-Duellen teilzunehmen, die von der ESL und der Consoles Sport League ausgetragen werden. Die dritte und letzte Saison startete erst vor kurzem und bietet jedem Need For Speed Carbon-Piloten die Chance, den ersten Platz und somit 1.000 Euro einzufahren. Zeigen Sie, was in Ihnen steckt, und lassen Sie die anderen Mitbewerber hinter sich! Insgesamt geht es beim Wilkinson Cup um ein Preisgeld von 12.000 Euro!

Die Ziellinie! Das große Wilkinson Cup-Highlight findet – wie im Vorjahr – auf der Games Convention in Leipzig statt. Vom 23. bis zum 26. August bekommt jeder von Ihnen die Chance auf Live-Duelle am Wilkinson Cup-Stand. Seien Sie dabei, wenn der Cup in die Zielgerade einläuft! Mehr Infos zum Stand auf der Games Convention gibt es in der nächsten Ausgabe.


NEU!
Premiere
jetzt ohne Abo!
„James Bond: Casino Royale" im Juli auf Premiere Direkt gegen Gebühr
© 2006 Casino Royale © 2006 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.



MESSE-HIGHLIGHTS STRATEGIE

1 Starcraft 2

Blizzard | Blizzard
2008

Endlich haben die Entwickler weitere Details zu **Starcraft 2** preisgegeben. Die Story spielt vier Jahre nach dem **Starcraft**-Add-on **Brood War** und alte Bekannte wie Raynor oder Kerrigan sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Schon jetzt steht fest, dass **Starcraft 2** verstärkt auf „competitive Gaming" (Clan- und Ligenspiele) ausgelegt ist. Bekannte Spielmodi wie Greed oder auch Capture the Flag sind nicht mehr enthalten. Dafür will man die Modding-Tauglichkeit deutlich erhöhen, sie soll sogar die von **Warcraft 3** übertreffen. Auch mit an Bord ist ein ebenso professioneller wie leicht zu bedienender Editor.

2 Spore

Maxis | Electronic Arts
1. Quartal 2008

Es geht voran mit Will Wrights abgedrehter Welten-Simulation **Spore**. Nachdem das technische Gerüst soweit steht, lässt sich **Spore** inzwischen schon komplett durchspielen, so die Aussage von Maxis' PR-Mitarbeiter Patrick Buechner. Was jetzt noch fehlt, sind ein vernünftiges Balancing und der Feinschliff. Deswegen wurde **Spore** auf der E3 nicht in bewegten Bildern gezeigt, obwohl die Nachfrage groß war. Umso mehr dürfen sich Besucher der kommenden Leipziger Games Convention freuen, denn dort soll **Spore** endlich richtig präsentiert werden.

3 Universe at War: Angriffsziel Erde

Petroglyph | Sega
3. Quartal 2007

So schön haben Sie noch nie gegen Außerirdische gekämpft! Das Echtzeit-Spektakel trumpft mit einer beständigen Spielwelt auf, sprich: Zerstörungen, die auf den Schlachtfeldern eintreten, bleiben für die Dauer der Kampagne erhalten. Außerdem soll ein ausgefeilter Mehrspielermodus mithilfe von Medaillenvergaben, Auszeichnungen und Online-Kampagnen für dauerhafte Motivation sorgen. Auf der E3 war es nun soweit: Petroglyph enthüllte die dritte Fraktion, die Masari, die ein ägyptisches **Stargate**-Flair versprühen. Im Gegensatz zu den martialischen Hierarchie-Boliden und den roboterhaften Novus-Einheiten kämpfen die Masari aufseiten der Menschen. Insgeheim haben sie sogar schon seit Jahrhunderten auf der Erde unter dem Meeresboden gelebt ...



1 Starcraft 2



2 Spore



3 Universe at War: Angriffsziel Erde


DENKE BÖSE. TUE BÖSES.
WERDE ALLMÄCHTIG.
OVERLORD™
Befehle eine Armee bedingungsloser Schergen,
die für dich plündern und brandschatzen.
Und werde zum allmächtigen Overlord.
www.codemasters.de/overlord
16
usk
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
TRIUMPH STUDIOS
codemasters™
© 2005 - 2007 TRIUMPH STUDIOS B.V. ("TRIUMPH"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. "OVERLORD"™ IS A TRADEMARK OF TRIUMPH. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY TRIUMPH AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE SOWIE DIE XBOX-LOGOS SIND MARKEN DER MICROSOFT-UNTERNEHMENSGRUPPE.



MESSE-HIGHLIGHTS
STRATEGIE

4 Age of Empires 3: The Asian Dynasties

Big Huge Games | Microsoft
September 2007

Die zweite **Age of Empires 3**-Erweiterung bringt gewohnt imposant inszeniert Indien, die Seidenstraße und die fernöstlichen Kolonialkriege ins **Age**-Universum. Auf der Seite Indiens freuen Sie sich über ein neues Weltwunder – Taj Mahal – und jede Menge Kriegselefanten.

5 Company of Heroes: Opposing Fronts

Relic Entertainment | THQ
3. Quartal 2007

Das Add-on zum revolutionären Strategiespiel bringt zwei neue Kampagnen, Wettereffekte und einen erweiterten Technologiebaum. Ob aufseiten der Briten (Befreiung von Caen) oder der deutschen Panzer Elite (Verhinderung der Operation Market Garden): **Opposing Fronts** sieht umwerfend gut aus! Mit den zwei neuen Parteien dürfte auch der Mehrspielermodus um einiges interessanter ausfallen.

6 Supreme Commander: Forged Alliance

Gas Powered Games | THQ
November 2007

Über Hundert neue Einheiten – darunter riesige Flieger wie auf dem Bild rechts zu sehen – eine brandneue Einzelspielerkampagne und frische Multiplayer-Features: Vollbedienung für alte und neue **Supreme Commander**-Fans!

7 World in Conflict

Massive Entertainment | Vivendi Universal
21. September 2007

Packende Multiplayer-Gefechte, bei denen Sie in die Rolle verschiedener Waffengattungen schlüpfen – das ist die große Stärke des Strategietitels. **World in Conflict** gehört zu den Spielen, die Sie auch auf der Games Convention zu Gesicht bekommen.

8 Halo Wars

Ensemble Studios | Microsoft
Noch nicht bekannt

Bei Redaktionsschluss gab es kaum Infos zu **Halo Wars** – außer einem furiosen Mini-Trailer und der Meldung, dass sich über Hundert Spieler bereits seit Monaten im Multiplayer-Modus vergnügen. Natürlich zu Testzwecken.


4 Age of Empires 3: The Asian Dynasties


5 Company of Heroes: Opposing Fronts


6 Supreme Commander: Forged Alliance

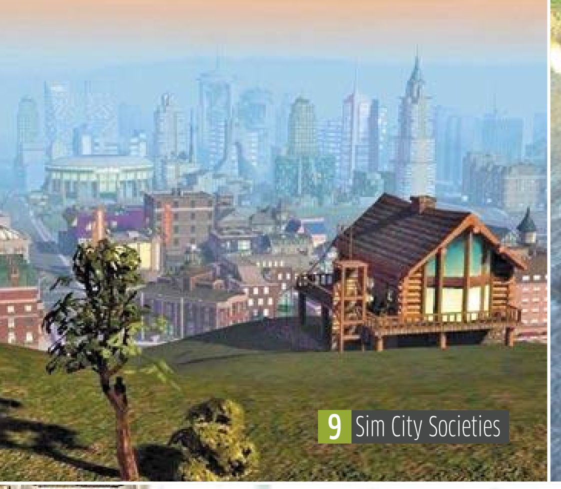

7 World in Conflict



8 Halo Wars

STRATEGIE





9 Sim City Societies



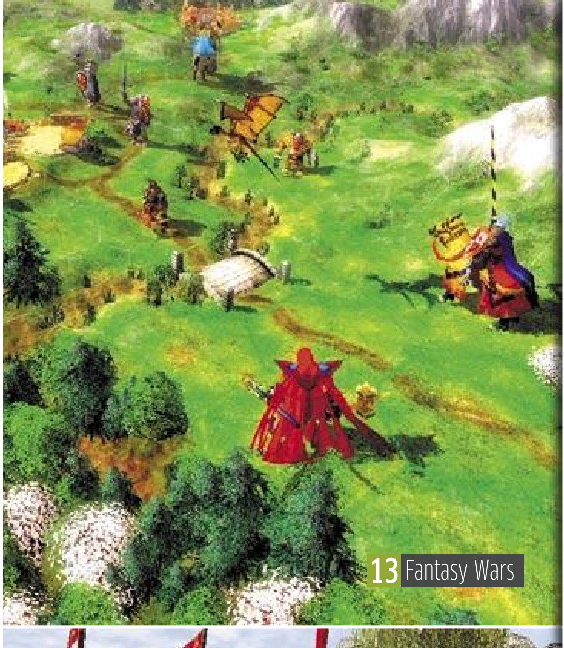
10 Empire Earth 3



11 King's Bounty: The Legend



12 Viva Pinata



13 Fantasy Wars



14 Combat Mission: Shock Force



15 XIII Century

9 Sim City Societies

Tilted Mill | Electronic Arts
4. Quartal 2007

Städtebauer reiben sich schon vor Freude die Hände – der kommende Aufbaustreich der **Sim City**-Serie sieht einfach gut aus. Alle wichtigen Neuerungen zum Spiel lesen Sie in unserer ausführlichen Vorschau ab Seite 74.

10 Empire Earth 3

Mad Doc Software | Vivendi Games
November 2007

Hm, keine Kampagne, eine Grafik, die nicht einmal dem betagten **Age of Empires 3** das Wasser reichen kann? Immerhin überfrachten die Entwickler ihr Spiel nicht wie den Vorgänger: Es gibt jetzt nur noch drei grundverschiedene Nationen.

11 King's Bounty: The Legend

Katauri Interactive | 1C
4. Quartal 2007

Ist Runden-Strategie im Fantasy-Gewand wieder im Kommen? Wenn man sich die jüngsten russischen Produkte anschaut, kann man das denken. Neben **Fantasy Wars** buhlt das in die gleiche Kerbe hauende **King's Bounty** um die Gunst von Strategen aus dem **Heroes**-Lager.

12 Viva Pinata

Rare | Microsoft
3. Quartal 2007

In dem ungewöhnlichen Aufbauspiel, das bisher Besitzern der Xbox 360 vorenthalten war, geht es um den Aufbau eines Gartens, in dem Sie Papiertiere hegen und pflegen – die Pinatas. Wir sagten ja, das Spiel ist ungewöhnlich.

13 Fantasy Wars

1C | Nobilis
2. Quartal 2007

Runden-Strategen dürfen sich freuen: Das stark an **Heroes of Might and Magic** angelehnte Fantasy-Spiel **Fantasy Wars** bietet drei Kampagnen und über 70 Einheiten – verteilt auf neun Armeetypen.

14 Combat Mission: Shock Force

Paradox Interactive | Deep Silver
27. Juli 2007

Da staunten wir nicht schlecht, die aktuelle Version des knackigen Taktikspiels sieht um Längen besser aus als die vor wenigen Monaten gezeigte Preview-Version. Die im Modern-Warfare-Szenario angesiedelten Missionen richten sich vor allem an erfahrene Hardcore-Strategen.

15 XIII Century

Unicorn Games | Noch nicht bekannt
4. Quartal 2007

Die **Medieval: Total War**-Reihe bekommt Konkurrenz. Riesige Massengefechte auf den Schlachtfeldern des dreizehnten Jahrhunderts versprechen die russischen Entwickler. Zu den spielbaren Fraktionen gehören Franzosen, Engländer, Mongolen, Deutsche und Russen.



MESSE-HIGHLIGHTS
SPORT

1 Need for Speed Pro Street

EA Black Box | Electronic Arts
Oktober 2007

Dem neuesten Ableger der **Need for Speed**-Reihe spendiert Electronic Arts ein Schadensmodell – endlich. Außerdem weicht die aus den vorigen Teilen bekannte, frei befahrbare Stadt abgesperrten Rennstrecken. Auf denen tragen Sie vier Typen von Rennen aus. Im Drag-Modus ist ein gutes Schaltgefühl entscheidend. Die Grip-Variante stellt eine Art Rundkurs-Modus dar, in dem Sie gegen mehrere Gegner antreten. Beim Tandem-Drift schnellen Sie seitlich durch die Kurven, während es in der Speed-Challenge auf Geschwindigkeit ankommt. Dort müssen Sie allerdings auch Geschick im Umgang mit Ihrem Wagen beweisen, denn die Strecken sind schnell und kurvig. Das optische Tuning gerät etwas in den Hintergrund, dafür kommt es nun mehr auf die Fahrzeugabstimmung an. **Need for Speed Pro Street** wird im Gegensatz zu den Vorgängern realistischer erscheinen.

2 NBA Live 08

EA Sports | Electronic Arts
3. Quartal 2007

Nachdem sich die Fangemeinde aufgrund des misslungenen Gameplays des Vorgängers lautstark zu Wort meldete, nimmt EA Sports in der aktuellen Version Verbesserungen vor. So agiert die Defense effektiver, ein einfacher Durchmarsch ist nicht mehr möglich. Zur Einschätzung der Fähigkeiten Ihrer Mannen vor dem Korb gibt es in **NBA Live 08** farbige Felder. Diese zeigen an, wie effektiv Ihr Spieler in welchem Bereich ist. Das erleichtert nicht nur Laien den Einstieg, es hilft auch Profis bei der Positionierung einzelner Spieler. Auf die Grafik der Konsolen müssen PC-Spieler allerdings verzichten. Electronic Arts plant, dem Computer erst nächstes Jahr eine ansprechendere Optik zu spendieren.

2 NHL 08

EA Sports | Electronic Arts
3. Quartal 2007

Anstatt nur die Grafik aufzupolieren, setzt EA Sports diesmal auf sinnvolle Neuerungen: Das Spieltempo wird zugunsten der Realität etwas zurückgefahren. Dadurch ist die Steuerung einfacher zu handhaben und gewagte Manöver sind leichter auszuführen. Mit den neuen Skill-Stick-Moments tanzt der Puck formvollendet durch die Reihen der Gegner. Die finnische und schwedische Liga sowie die AHL bereichern den Titel zusätzlich.

1 Need for Speed Pro Street

PC Games E3 BESTES SPORTSPIEL NEED FOR SPEED PRO STREET

2 NBA Live 08

3 NHL 08


NEU!
Premiere
jetzt ohne Abo!
„James Bond: Casino Royale“ im Juli auf Premiere Direkt gegen Gebühr
© 2006 Casino Royale © 2006 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.



KONSOLENSPIELE

Blick über den Tellerrand

Von: Sebastian Thöing

Neben Multiplattformtiteln erscheinen auch Spiele exklusiv für Konsolen. Spiele, die wohl auch auf dem PC Erfolg hätten ...

Die Next-Gen-Konsolen von Sony (Playstation 3) und Microsoft (Xbox 360) steigen weiter in der Gunst der Spieler, Entwickler und Publisher. Leicht neidisch blicken wir über den Tellerrand und wünschen uns einige Konsolentitel für den Computer. Neben den beiden Ego-Shootern **Turok** und **Killzone 2** sehnen wir uns nach launiger Unterhaltung mit einem Ableger der **Guitar Hero**-Reihe. **Halo 3** käme nach dem grafischen PC-Reinfall des Vorgängers gerade recht, um die Serie wieder ins rechte Licht zu rücken.

Der wahrscheinlichste Portierungs-Kanditat in unserer Liste ist **GTA 4**. Bisher erschienen schließlich alle **Grand Theft Auto**-Teile wenige Monate nach dem Release auch für unsere Lieblingsplattform, den PC. ❑

1 Turok



SCHARF | Als Turok landen Sie auf einem Planeten voller Söldner und Urzeitmonster. Wehren Sie sich mit Waffen oder spielen Sie die Feinde gegeneinander aus – Sie haben die Wahl.

Propaganda | Disney Interactive | Playstation 3/Xbox 360 | 1. Quartal 2008

2 Grand Theft Auto 4



UMWERFEND | **GTA** ist schön wie nie zuvor! Teil 4 bietet viel Abwechslung in Liberty City, der an New York angelehnten Stadt. Sie spielen Niko Belic, einen ausgewanderten Osteuropäer.

Rockstar Studios | Take 2 | Playstation 3/Xbox 360 | 19. Oktober 2007

3 Killzone 2



RACHE | Nachdem in Teil 1 die Invasion der Helghast auf dem Planeten Vecta zurückgeschlagen wurde, nehmen Sie sich nun den Heimatstern der Aggressoren zur Brust.

Guerilla Games | Sony | Playstation 3 | 2008

4 Halo 3



COMEBACK | Mehr Waffen, mehr Fahrzeuge, mehr Aliens und die perfekte Spielbarkeit sollen **Halo 3** zum ultimativen Kaufargument für Microsofts Next-Generation-Konsole machen.

Bungie | Microsoft | Xbox 360 | 26. September 2007

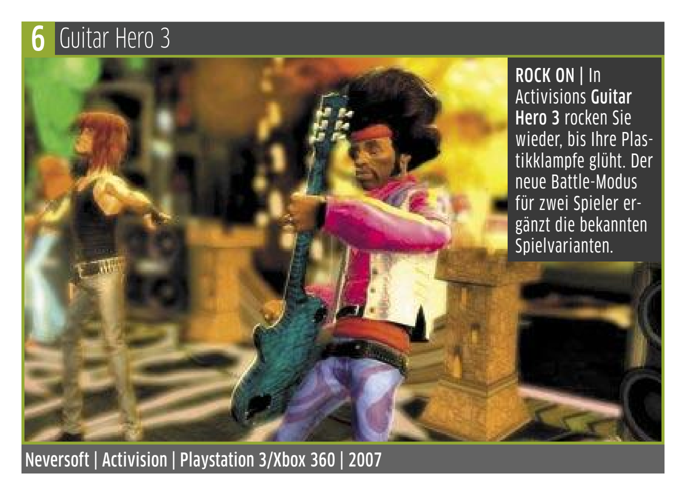
5 Mass Effect



ALTMEISTER | Bioware meldet sich mit dem Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect** zurück. Das Spiel spricht vor allem durch das kreative Alien-Design gepaart mit einer traumhaften Grafik an.

Bioware | Microsoft | Xbox 360 | November 2007

6 Guitar Hero 3



ROCK ON | In Activisions **Guitar Hero 3** rocken Sie wieder, bis Ihre Plastikklampfe glüht. Der neue Battle-Modus für zwei Spieler ergänzt die bekannten Spielvarianten.

Neversoft | Activision | Playstation 3/Xbox 360 | 2007


NEU!
Premiere
jetzt ohne Abo!
„James Bond: Casino Royale" im Juli auf Premiere Direkt gegen Gebühr
© 2006 Casino Royale © 2006 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.



GAMES CONVENTION 2007

Diese Messe dürfen Sie auf keinen Fall verpassen!

Von: Sebastian Thöing

Am 23. August öffnet Europas wichtigste Spielemesse wieder ihre Pforten.

Nachdem der E3 Media & Business Summit in Santa Monica heuer kleiner ausfiel als die altbekannte E3 vor einem Jahr, liegt das Hauptaugenmerk der Spielebranche nun auf der Games Convention. Die Messe findet vom 23. bis 26. August in Leipzig statt – und Sie können live dabei sein. Karten erhalten Sie an der Tageskasse, über diverse Vorverkaufsstellen oder im Internet über www.saturn.de/gc07.

Publisher aus aller Herren Länder präsentieren ihre neuesten Werke und kündigen verheißungsvolle Spiele an. Zu den Highlights im Action-Bereich gehören definitiv Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis und S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Ubisoft fährt gleich das komplette Rundumsorglospaket auf: Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs, Splinter Cell: Conviction, Assassin's Creed und Brothers in Arms: Hell's Highway bedienen sowohl Action- als auch Strategiefans. Apropos Strategie – ganz heiß ersehnt: Starcraft 2. Blizzard und Vivendi zeigen den Titel sicherlich in Leipzig. Ob auch Neuigkeiten zu einem möglichen zweiten World of Warcraft-Add-on anstehen, ist noch nicht sicher.

Für Fans zünftiger Mehrspielerpartien bringt Publisher Midway Unreal Tournament 3 mit, das Sie selbst anspielen dürfen. Damit nicht genug der Action: John Woo presents Stranglehold und Blacksite sind zwei weitere Knaller. Damit auch die Sportfreunde unter Ihnen nicht mit leeren Händen dastehen, präsentiert Sega den Arcade-Titel Sega Rally und Electronic Arts wartet mit Need for Speed Pro Street, FIFA 08, NHL 08 und NBA Live 08 auf.

Sie planen, live dabei zu sein? Dann prägen Sie sich die folgenden Seiten gut ein oder – noch besser – nehmen Sie das Heft mit. Wir zeigen Ihnen, wo Sie welchen Publisher finden und welche Top-Titel laufen. Und in Halle 4 finden Sie – uns! Das erste Mal ist die PC Games mit einem Stand in Leipzig vertreten (mehr dazu lesen Sie rechts). Falls es bis zum Start der Games Convention Änderungen gibt (alle Angaben ohne Gewähr, Stand: 12. Juli 2007), erfahren Sie umgehend davon auf pcgames.de/gc07. ❑

MESSEPLAN

STANDPLAN HALLE 2

1 Atari (E02)
- The Witcher

2 Dtp/Anaconda (F40)
- Das Schwarze Auge: Drakensang
- Legend: Hand of God
- So Blonde

3 Jowood (F12)
- Sam & Max

4 Microsoft (A02)
- Age of Empires 3: The Asian Dynasties

5 Take 2 (C11)
- Bioshock
- GTA 4

6 Vivendi Universal (E12)
- Empire Earth 3
- Timeshift
- World in Conflict

DURCHGANG ZUR HALLE 4

DURCHGANG EINGANGSHALLE WEST

Seite 37
Seite 38
Seite 36
Seite 38

IMMER GRÖSSER | In den vergangenen Jahren hat die Games Convention immer mehr an Fläche zugelegt. Inzwischen umfasst sie alle fünf Hallen des Leipziger Messegeländes.

BESUCHEN SIE UNS AUF DER GAMES CONVENTION!

In diesem Jahr sind auch wir mit einem Stand auf der Games Convention vertreten. Sie finden uns in Halle 4, Stand B21.

In Zusammenarbeit mit diversen Publishern präsentieren wir Ihnen auf der Games Convention neue Spiele. So zeigt The Games Company den Strategietitel **War Leaders: Clash of Nations** und Deep Silver gibt Einblicke in das Adventure **Geheimakte 2** und ins Add-on zu **Warhammer: Mark of Chaos**. Doch damit nicht genug, weitere Anbieter haben sich bereits angemeldet. Erwarten Sie also spannende Präsentationen und beste Unterhaltung.

WIR SIND NICHT ALLEIN

Doch nicht nur PC Games zeigt sich am Computec-Stand. Auch die Jungs von buffed.de sind mit den Shakes-&-Fidget-Zeichnern Oskar Pannier und Marvin Clifford vor Ort. Die Playzone, N-Zone, SFT und PC Games Hardware sind ebenfalls am Start. Ein Höhepunkt: Die Kollegen der Hardware modden einen PC live auf der Bühne. Als besonderes Schmankerl für alle Gourmets organisiert die PC Action ein Koch-Event aus der beliebten DVD-Sendung „PC Action kocht". Live auf der Computec-Bühne!

Sie sehen, es lohnt sich, auf einen Sprung bei uns vorbeizuschauen. Die exakten Termine finden Sie vor dem Start der Games Convention auf pcgames.de/gc07.



STANDPLAN HALLE 4

1 Activision (B12)
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Enemy Territory: Quake Wars
- Transformers

2 Codemasters (F01)
- Clive Barker's Jericho
- Der Herr der Ringe Online
- Turning Point: Fall of Liberty

3 Frogster (A02)
- Escape from Paradise City
- Speedball 2
- The Chronicles of Spellborn

4 Konami (B11)
- Pro Evolution Soccer 2008
- Silent Hill 4 (PS3 / Xbox 360)

5 Midway (D01)
- Blacksite
- John Woo presents Stranglehold
- Unreal Tournament 3

6 Sega (D02)
- Der goldene Kompass
- Sega Rally
- Universe at War: Angriffsziel Erde

STANDPLAN **HALLE 3**

1 Deep Silver (A12)
- Geheimakte 2
- Perry Rhodan
- Warhammer: Mark of Chaos Add-on

2 Disney/Touchstone (C02)
- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- Turok 3 (PS3/Xbox 360)

3 Eidos (B20)
- Age of Conan
- Just Cause 2
- Kane & Lynch

4 Electronic Arts (B02)
- Crysis
- Hellgate: London
- Need for Speed Pro Street

5 Ubisoft (A02)
- Assassin's Creed
- Die Siedler 6
- Splinter Cell: Conviction

6 GOA (A20)
- Warhammer Online: Age of Reckoning



STANDPLAN **HALLE 5**

DURCHGANG ZUR HALLE 3

DURCHGANG EINGANGSHALLE OST

rondomedia

1 Rondomedia (F22)
- Schiff Simulator 2008
- Casual Games

2 Information
- GC-Jobbörse (F41)
- GC-Bildungsforum (C21)
- Agentur für Arbeit (F32)

Warhammer Online: Gewinnspiel!







Exklusiv bei GOA: Machen Sie mit und versuchen Sie, einen Platz in der Beta des heiß erwarteten **Warhammer Online: Age of Reckoning** und viele Preise von unserem Partner Logitech zu gewinnen.

Melden Sie sich noch heute auf www.WAR-europe.com an, um Ihre Chancen auf einen der begehrten Beta-Keys zu erhöhen! ❑



SO MACHEN SIE MIT

Per E-Mail: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Warhammer Gewinnspiel" an die Adresse warhammer@pcgames.de.
Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen!

1. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + ein Gaming Pack von Logitech (enthält die Tastatur G15, Maus G5 und ein Audio-Kit) + **Warhammer Online**-T-Shirt.

2. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + eine Tastatur G15 + **Warhammer Online**-T-Shirt.

3. - 25. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + **Warhammer Online**-T-Shirt.

Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 13. August 2007.

Warhammer Online: Gewinnspiel!







Exklusiv bei GOA: Machen Sie mit und versuchen Sie, einen Platz in der Beta des heiß erwarteten **Warhammer Online: Age of Reckoning** und viele Preise von unserem Partner Logitech zu gewinnen.

Melden Sie sich noch heute auf www.WAR-europe.com an, um Ihre Chancen auf einen der begehrten Beta-Keys zu erhöhen! ❑



SO MACHEN SIE MIT

Per E-Mail: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Warhammer Gewinnspiel" an die Adresse warhammer@pcgames.de. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen!

1. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + ein Gaming Pack von Logitech (enthält die Tastatur G15, Maus G5 und ein Audio-Kit) + **Warhammer Online**-T-Shirt.

2. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + eine Tastatur G15 + **Warhammer Online**-T-Shirt.

3. - 25. PREIS
Ein Beta-Key zu **Warhammer Online** + **Warhammer Online**-T-Shirt.

Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 13. August 2007.

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

ACTION
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX


Seite 42

SPAR-PAKET? | Welche Neuerungen beinhaltet **Half-Life 2: The Orange Box**? Wie geht es mit Alyx weiter, womit möchte **Team Fortress 2** den Mehrspielermarkt aufwühlen? Unser Vor-Ort-Report klärt auf!

ROLLENSPIEL
FALLOUT 3


Seite 66

RADIOAKTIV | Nach einer komplett apokalypsefreien Dekade meldet sich **Fallout** zurück. Was bringt das Endzeit-Rollenspiel?

ACTION
BIOSHOCK


Seite 52

MODERNE | Thomas Weiß ist nach dem Besuch in der Unterwasserwelt begeistert: Das **Bioshock**-Spielgefühl ist anderen Shootern weit voraus!

SNEAK PEEK

AUFBAU-STRATEGIE
DIE SIEDLER 6

Es soll wieder ein echtes **Siedler** werden, versprechen Ubisoft und Blue Byte. Nur leere PR-Worthülsen oder tatsächlich ein Schritt in die richtige Richtung? Eine Leserin und sechs Leser fühlten dem **Aufstieg eines Königreichs** auf den Zahn. Nach einem Wuseltag mit Jägern, Kräutersammlern und Waffenschmieden fällt ihr Urteil fällt sehr unterschiedlich aus.


Seite 82

„Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!“

Guybrush Threepwood, Pirat

WUSSTEN SIE, ...

... dass es im ersten **Railroad Tycoon** (1993) möglich war, mittels Variablen-überlauf steinreich zu werden? Bei über zwanzig Millionen Dollar Schulden schlug die Anzeige auf einmal in Guthaben um.

INHALT

Strategie
Anno 1701: Der Fluch des Drachen ... 76
Escape from Paradise City ... 62
Sim City Societies ... 74
Sneak Peek: Die Siedler 6 ... 82

Abenteuer
Everlight ... 70
Fallout 3 ... 66
Mythos ... 64
Overclocked ... 68
Warhammer Online ... 71

Action
Bioshock ... 52
Clive Barker's Jericho ... 58
Half-Life 2: The Orange Box ... 42
The Agency ... 60
The Crossing ... 56

Sport
Sega Rally ... 78

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 13. Juli).

1. **CRYSIS**
   Action | Electronic Arts
   Termin: September
2. **GRAND THEFT AUTO 4**
   Action | Take 2
   Termin: noch nicht bekannt
3. **DIE SIEDLER 6**
   Strategie | Ubisoft
   Termin: September
4. **THE WITCHER**
   Rollenspiel | Atari
   Termin: September
5. **HELLGATE: LONDON**
   Action-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: August
6. **HALF-LIFE 2: EPISODE TWO**
   Action | Electronic Arts
   Termin: 3. Quartal
7. **BIOSHOCK**
   Action | Take 2
   Termin: 24. August
8. **UNREAL TOURNAMENT 3**
   Action | Midway
   Termin: 3. Quartal
9. **ASSASSIN'S CREED**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: November
10. **SACRED 2: FALLEN ANGEL**
    Action-Rollenspiel | Ascaron
    Termin: 1. Quartal 2008



EXKLUSIVER BESUCH

AUF DVD
● VIDEO

HALF-LIFE 2

The Orange Box: Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 und Portal

Von: Sebastian Weber

An die Brechstangen! Freeman kehrt zurück und hat zwei herrliche Dreingaben im Schlepptau.

Ein Angebot, das man nicht ablehnt: Die Gordon-Freeman-Schöpfer Valve höchstpersönlich laden ein, Hand an gleich drei ihrer Spiele zu legen. Deshalb machen wir uns Ende Juni auf in den Nordwesten der USA, nach Seattle. In einem noblen Hochhaus im zehnten Stock arbeitet Valve auf Hochtouren an dem Spieletrio. Daran, dass die Fans aus aller Welt im Oktober erfahren, wie der Kampf gegen die außerirdischen Invasoren, die Combine, weitergeht. Nach einem kurzen Plausch verschaffen wir uns zuerst einen Eindruck von **Half-Life 2: Episode Two**.

Gespannt sitzen wir auf unserem Stuhl, starren auf den riesigen TFT-Monitor vor uns, beobachten den Ladebalken, zählen die unendlich scheinenden Sekunden ... bis wir endlich gezeigt bekommen, wo die Flucht von Alyx und Gordon endet. Hinter uns erklärt David Speyrer, Programmierer bei Valve, welche Passagen aus **Episode Two** wir gleich anspielen. Knapp acht Stunden und somit länger als **Episode One** soll Sie das neue Abenteuer Gordon Freemans beschäftigen. Somit entfällt einer der Hauptkritikpunkte des vorangegangenen Teils, die kurze Spielzeit. Aber auch **Episode Two** scheint – wie wir am eigenen Leib erfahren – am Spieler wie im Fluge vorbeizuziehen. Denn es ist gewohnt kurzweilig insze-



EINE GÜNSTIGE GELEGENHEIT

Eine Box, fünf Spiele. Neben den neuen Titeln Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress und Portal bekommen Sie auch Half-Life 2 und Episode One – und das sogar günstiger als einzeln gekauft. Die ehemals geplante Black Box (ohne Half-Life 2 und Episode One) erscheint nicht.

KOMPETENZ-TEAM | Bei Valve standen uns Ansprechpartner zu jedem Spiel zur Verfügung: Robin Walker (1) und Charlie Brown (2) zu **Team Fortress 2**, David Speyrer (3) zu **Half-Life 2: Episode Two** und Jeep Barnett (4) und Kim Swift (5) zu **Portal**.

ORANGE BOX | Oktober 2007
Preis: 50,- EUR

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO | Das vorletzte Abenteuer Gordon Freemans bringt einige Neuerungen: unbekannte Gegner, frisches Szenario und endlich die Fortführung der mysteriösen Story. Ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat, lesen Sie ab Seite 42.

TEAM FORTRESS 2 | Comicgrafik, teambasiertes Gameplay – das macht den lang erwarteten zweiten Teil des legendären Mehrspieler-Shooters aus. Was sich geändert hat und ob das Spiel überzeugt, erfahren Sie ab Seite 46.

PORTAL | Innovatives und verrücktes Puzzlespiel, das durch sein frisches Spielkonzept begeistert. Warum der Titel mehr als eine nette Dreingabe ist, verraten wir ab Seite 50.

HAARIG | Selbst im Nahkampf sind die Hunter noch harte Gegner. Sie rammen Sie und verursachen damit großen Schaden.

RUHIG BLEIBEN | Unser erstes Zusammentreffen mit den Huntern: Obwohl Gordon und Alyx sich ruhig verhalten, verwüsten die Combine ihr Versteck kurz darauf.

CINEMATIC EXPLOSIONS – KINOREIFE ZERSTÖRUNG FÜR ZU HAUSE



Dank des neuen Effekts Cinematic Explosions sehen Explosionen nun aus, als stammten sie direkt aus einem Film der Traumfabrik Hollywood. Kein Wunder, zeichnet dafür Gray Horsefield (unter anderem Spezialeffekte für **King Kong** und **Der Herr der Ringe**) verantwortlich. So zerberstet zum Beispiel ein Haus nach dem Schuss eines Striders (1) detailliert in seine Einzelteile (2). Die Physik-Engine von **Episode Two** lässt die Trümmer dann herrlich in sich zusammensacken (3).

niert, mit Rätseln und Physikspielereien gespickt und voll rasanter Action. Die auf Dauer eintönige Ballerei durch die Häuserschluchten von City 17 tauscht Valve gegen eine rasante Flucht über ländliche Gebiete.

Die unverbrauchte Umgebung bietet zum einen optische Vielfalt, zum anderen einen weniger linearen Spielverlauf. Obwohl **Episode Two** noch immer eine stringente Geschichte erzählt, die Sie nicht beeinflussen können, stehen Ihnen oftmals verschiedene Lösungswege offen. Die Waldlevels, durch die wir als Gordon Freeman probehalber rasen, sind offener gestaltet und lassen Ihnen mehr Spielraum, Ihr Vorgehen zu planen. Statt sich also direkt in einen Kampf vor Ihnen zu stürzen, schlagen Sie vielleicht besser einen anderen Weg ein, umgehen die Auseinandersetzung oder verschaffen sich durch gefundene Gegenstände einen Vorteil. Wie oft die Freiheit der Außenlevels tatsächlich zum Zug kommt, dazu äußert sich Valve im Moment nicht. In den angespielten Passagen können wir den ungewohnten Freiraum nur in Ansätzen testen, die Levelfetzen sind zu kurz.

Für weitere Kurzweil sorgen die neuen Gegner, auf die Sie treffen. Die Strider stellen sich Ihnen seit **Half-Life 2** in den Weg. Haushohe, dreibeinige Combine, die jede Menge Zerstörung anrichten, aber aufgrund ihrer Dimensionen zu behäbig sind, ihre Opfer zu verfolgen. Anders sieht es da bei der Miniaturausgabe aus, den in **Episode Two** erstmals auftretenden Huntern. Die Hunter sind in etwa ihre Opfer zu umzingeln oder zu flankieren. Während einer Sie unter Feuer nimmt, umrunden seine

> „Wir wissen auch noch nicht, was nach Episode 3 kommt."
> David Speyrer, Programmierer

so groß wie ein Mensch, ähnlich ausgerüstet wie die gigantischen Brüder und selbst im Nahkampf noch tödlich. Die Entwickler vergleichen diese kleinen, wendigen Jäger gern mit bewaffneten Velociraptoren – eine passende Beschreibung. Sie treten in kleinen Rudeln von zwei bis drei Huntern auf, einen Einzelnen bekommt man selten zu Gesicht. Sie versuchen, Kollegen Ihre Deckung, um Sie von hinten zu überraschen. Bleiben Sie an einer Stelle stehen, haben Sie kaum eine Überlebenschance, denn die wendigen Biester folgen Ihnen spielend in Gebäude, Höhlen oder andere Verstecke. Selbst Treppen stellen kein Hindernis dar, wie wir später feststellen müssen: Als Gordon Freeman verschanzen wir uns mit Alyx in einem Haus,



FLITZER | Für die Flucht über Land hat Valve einen neuen fahrbaren Untersatz entworfen. Mit ihm heizen Sie in Richtung Dr. Kleiner.

AUSSICHTSLOS | Gegen zwei Hunter hat dieser Kollege kaum eine Chance. Gut, dass der Strider noch weit weg ist.

da wir in eine Falle der Combine getappt sind. Im Verlauf des Feuergefechts verziehen wir uns in den ersten Stock. Durch die Fenster nehmen wir die Straße ins Visier, wo ein Hunter die außerirdischen Soldaten unterstützt. Dutzende Magazine, Granaten und Medikits später herrscht trügerische Stille – bis Alyx plötzlich das Feuer eröffnet. Erschreckt wirbeln wir herum und blicken einem der Biester in die unbarmherzigen, türkisfarbenen Augen. Ein zweiter beharkt derweil unsere Begleiterin. Während wir die restlichen Widersacher erledigten, waren die beiden – da sie unsere Position kannten – in das Versteck geschlichen, um alsdann einen Überraschungsangriff zu starten.

Unerwartete Attacken kennen Sie auch von den im Untergrund lebenden Antlions, da ihre unscheinbaren Trichter leicht zu übersehen sind. **Episode Two** führt Sie nun tiefer in die Welt der Krabbeltiere. Der Bau der Antlions ist hübsch gestaltet und wirkt stimmig. Überall kriechen grünlich leuchtende Larven herum. Über die Wände wuchert ein spinnenwebenähnliches, organisch wirkendes Geflecht. Die dunklen Höhlen beleuchten ebenfalls gelblich-grüne Lichtquellen an der Decke, der Anblick erinnert an einen Sternenhimmel. Beinahe möchten wir verweilen und das Gesamtbild auf uns wirken lassen, wären da nicht die aufgebrachten Bewohner. Neben den Antlions und den größeren Antlion-Guards erwartet Sie unter der Erde eine frische Variante der Krabbler, der Antlion-Worker. Diese Spezies stellt eine größere Gefahr dar: Statt auf Sie einzustürmen, feuern sie leuchtende Geschosse ab und erweisen sich im Kampf als flinke Widersacher. Gut, dass Sie ein Vortigaunt – die Alien-Rasse, die Gordon Freeman in **Half-Life (dt.)** aus der Unterdrückung befreite – auf dem Weg durch die Untergrundwelt stellenweise unterstützt. Wie viel Spielzeit Sie unter Tage verbringen, will Valve nicht verraten. Dafür zeigt man uns, was danach kommt: Als Sie mit Alyx und Ihrem außerirdischen Begleiter wieder ans Tageslicht gelangen, sehen Sie in der Entfernung, wie sich die Combine mobil machen. Soldat um Soldat, ein Strider nach dem anderen und jede Menge Flugdrohnen ziehen auf einer Brücke an Ihnen vorbei – die beeindruckendste Szene unserer Spielzeit zeigt, dass die kommenden Episoden endgültig in einem Krieg Mensch gegen Invasoren gipfeln könnten. Übrigens: Auch mit Dog, Alyx' Roboterhund, gibt es ein Wiedersehen.

Auf technischer Seite spendiert man der **Source**-Engine kleinere Verbesserungen. Neben aufpolierten Lichteffekten haben die Entwickler das Partikelsystem überarbeitet, sodass es realistischer wirkt. Direct X 10 ist für Valve im Moment uninteressant. Zu wenig Steam-Nutzer besitzen entsprechende Hard- und Software, als dass sich die Technologie für **Episode Two** gelohnt hätte, betont PR-Mann Doug Lombardi am Ende. Ein Umstand, der uns in den gespielten Szenen nicht negativ auffällt. Dafür passen Atmosphäre und Optik zu gut zusammen und die Zeit verfliegt zu schnell. Das nächste Spiel wartet nämlich schon: **Team Fortress 2**.

SO GEHT'S IN EPISODE TWO WEITER

Am Ende von Episode One erreichten Gordon Freeman und Alyx Vance gerade noch rechtzeitig den rettenden Zug und entkamen so aus City 17.

UNGÜNSTIG | Episode 2 startet gewohnt ungünstig. Ihr Zug entgleist. Kurz darauf erblicken Sie City 17. Die alles beherrschende Zitadelle stürzt endgültig in sich zusammen.

SCHLECHTES ZEICHEN | Kurz darauf rast eine Druckwelle auf Sie und Alyx zu. Grund: Die außerirdischen Combine haben mit großen Energieauswand ein Portal geöffnet.

HILFSMITTEL | Durch das Tor strömen immer mehr Alien-Truppen und begeben sich über diese Brücke zu ihrem nächsten Einsatzziel.



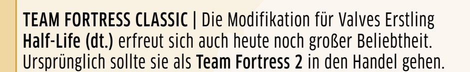
LETZTE HOFFNUNG | Viel wollte Valve zur Story nicht verraten, was es wohl mit dieser Rakete auf sich hat?

GEFAHR AUS DER LUFT | Den Heli besiegen Sie mit seinen eigenen Waffen. Seine Minen schleudert die Gravity-Gun zurück.

WAS LANGE WÄHRT, WIRD ENDLICH GUT

Nach knapp neun Jahren seit der Ankündigung erscheint Team Fortress 2 letztendlich doch noch. Wir geben Ihnen einen Überblick über die spannende Entwicklungszeit des Mehrspieler-Shooters, der bereits 1996 als kleines Fanprojekt startete:





TEAM FORTRESS CLASSIC | Die Modifikation für Valves Erstling **Half-Life (dt.)** erfreut sich auch heute noch großer Beliebtheit. Ursprünglich sollte sie als **Team Fortress 2** in den Handel gehen.



TEAM FORTRESS 2 | Nach der Veröffentlichung von **Team Fortress Classic** kündigt Valve an, an einem zweiten Teil zu arbeiten. Dieser soll eigentlich mit **Half-Life 2** erscheinen.

TEAM FORTRESS 2 | Der Zeitplan kann nicht eingehalten werden. **Team Fortress 2** erscheint voraussichtlich Ende 2007, überarbeitet und mit neuer Comicoptik. Die Fans sind trotzdem begeistert.

Bevor wir uns in die harten Mehrspielerschlachten gegen Valves internes Test-Team stürzen, das **Team Fortress 2** dank täglicher Probe-Sessions in- und auswendig kennt, geben uns **Team Fortress**-Miterfinder Robin Walker und Programmierer Charlie Brown eine kurze Einführung. Jede erdenkliche Frage zum Comic-Look greifen die beiden – in weiser Voraussicht – auf und nehmen uns so jeglichen Wind aus den Skepsis-Segeln. Der eigenwillige Grafikstil ist pure Absicht, wie uns Robin Walker erklärt. Es habe die Entwickler bei allen Multiplayer-Spielen gestört, dass trotz realistischen Aussehens das Verhalten der Spielfiguren nicht lebensecht wirkte. Dank des comichaften Erscheinungsbildes von **Team Fortress 2** passen nun Gameplay und Grafik zusammen. Wir stimmen zu: Der Mehrspieler-Shooter scheint wie ein sarkastischer Zeichentrickfilm für Erwachsene.

Dennoch orientiert sich **Team Fortress 2** stark an der bekannten Vorlage, Spieler älteren Semesters erkennen Details schnell wieder. Die neun Kämpferklassen sind gleich geblieben, kommen jedoch überarbeitet daher. Die Figuren haben eigene Spezialfähigkeiten, die Granaten entfernte Valve aus dem Inventar, die Charaktere haben individuelle Schießprügel im Marschgepäck. Selbst die Sekundärwaffen sind auf die Archetypen abgestimmt, da sie in den bisherigen **Team Fortress**-Teilen zu schwach waren, um spielentscheidend zu sein. So hat zum Beispiel der Scharfschütze im Gegensatz zu anderen Kollegen nicht nur eine Pistole in der Tasche, sondern zückt im Notfall eine Maschinenpistole. Damit hat er eventuell eine Chance, gegen mehrere Feinde auf einmal anzukommen.

Der Teamplay-Gedanke soll in den Vordergrund rücken. Alle Spieler haben Stärken und Schwächen, die ein anderer ausgleichen oder ausnutzen kann. Die sechs Karten, auf denen Sie die Mehrspieler-Schlachten austragen, lassen teilweise Erinnerungen hochkommen. Die geringe Zahl an Einsatzorten ist beabsichtigt: „Es gibt bei den meisten Mehrspieler-Shootern nur wenige Karten, die die Spieler mögen“, so die Entwickler, „warum sollte man also Dutzende Karten mitliefern?“ Stattdessen konzentriert man sich darauf, genau solche Levels zu bauen, wie sie die Community mag. Außerdem hat Valve ein System dynamischer Einsatzorte entwickelt. Als Beispiel dafür spielen wir die Karte Hydro. Hier starten die beiden Teams wie gewohnt in je einer Basis. Es gilt, den gegnerischen Unterschlupf zu erobern. Vorher müssen Sie aber vier Punkte dazwischen einnehmen. Damit sich die Kämpfe auf der großen Karte nicht zu sehr verteilen, ist nur ein begrenztes Areal zugänglich, auf dem die Schlacht um zwei Positionen tobt. Gewinnt ein Team ein Gebiet für sich, ist die Runde vorüber und ein anderer Teil der Map öffnet sich. Dadurch sollen sich die Kämpfe taktisch anspruchsvoll gestalten, da sich bei jedem Stück der Karte die Vorgehensweise unterscheidet. Das Team, das als Erstes die vier Punkte erobert hat, darf den gegnerischen Stützpunkt attackieren.

Das System funktioniert bestens und die Kämpfe sind auf einen derart kleinen Bereich begrenzt, dass die Laufwege nie zu lang geraten. Sie können schnell



HANDWERKER | Die Selbstschussanlagen des Engineers verrichten gute Dienste, vor allem voll aufgerüstet.

LISTIG | Nachdem wir uns an den Pyro herangeschlichen haben, schlagen wir ihn gleich mit dem Baseballschläger k.o..

wieder an der Front stehen, haben Sie das Zeitliche gesegnet: ein Ansatzpunkt, den andere Titel des Genres, etwa **Enemy Territory: Quake Wars**, ebenfalls aufgreifen. Die geringe Zahl an Karten soll nach der Veröffentlichung von **Team Fortress 2** allmählich aufgestockt werden, auch neue Spielmodi sind bereits im Gespräch. Diese Vorgehensweise gibt der hausinterne Konkurrent **Counter-Strike: Source** vor. Anspielen dürfen wir die bislang einzigen Spielvarianten Capture the Documents (gleichbedeutend mit Capture the Flag) und Territoriale Kontrolle (wie oben beschrieben).

Dass das Zusammenspiel mit Ihren Mannschaftskameraden im Vordergrund steht, betonen die Entwickler nicht nur durch die Klassen und Karten. Während das Bewertungssystem von anderen Mehrspieler-Shootern lediglich darauf beruht, wie viele Abschüsse man am Ende einer Runde vorweisen kann, legt **Team Fortress 2** seinen Schwerpunkt anders. „Es ist doch sehr unfair", so der Entwickler Robin Walker, „einen Medic danach zu beurteilen, wie viele Gegner er erschossen hat, statt zu prüfen, was er für seine Team-Kollegen getan hat." Entsprechend registriert **Team Fortress 2** alles, was Sie während einer Runde erreichen, zum Beispiel wie viele Gegner Ihre Selbstschussanlage erledigt hat, wie viele Verwundete Sie als Medic geheilt haben oder wie lange Sie am Stück am Leben geblieben sind. Anstelle die Daten mit anderen Spielern zu vergleichen, stellt man Ihre eigenen Leistungen gegenüber. Mit lobenden Worten beim Erreichen einer neuen Bestmarke spornen Sie die Entwickler an, immer besser zu werden und an sich zu arbeiten. Was am Anfang noch leicht ist, gestaltet sich nach und nach schwerer. Am Ende eines Levels sehen Sie dann doch, wie Sie sich im Vergleich zu anderen Spielern geschlagen haben. Der Schwerpunkt liegt dabei für die unterschiedlichen Klassen jeweils anders. Das ist durchaus sinnvoll, denn die Unterschiede zwischen den Klassen sind gewaltig.

Die Partien gegen die Valve-Mitarbeiter erweisen sich als ungewöhnlich schnell. Zu Beginn sind die Erfolgschancen noch gering, da jede Klasse einer eigenen Vorgehensweise bedarf. Robin Walker, der uns über die Schulter schaut, steht mit Rat und Tat zur Seite. Die Soldier-Kämpfer mit ihren Raketenwerfern erinnern teilweise an Mehrspieler-Shooter à la **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Auf den Boden abgefeuerte Raketen befördern sie nach einem Sprung (Rocketjump) in luftige Höhe. Die Schlagzahl, mit der ihre Waffen die explosiven Geschosse ausspucken, ist hoch. Nur die Zeit, die sie für das Nachladen benötigen, ist länger. Der Heavy ist ein behäbiger Typ, der mit seiner Gatling-Gun gehörig aufräumt. Um schneller feuerbereit zu sein, hilft die zweite Waffenfunktion, dank der sich die Rohre des Machinengewehrs anfangen zu drehen, ohne dass er schon feuert. Dadurch bewegt sich der Dicke noch langsamer und ist ein leichtes Ziel. In Kombination mit einem Medic bildet er ein nahezu unschlagbares Team, solange der Weißkittel am Leben bleibt. Schlüpfen Sie in die Rolle des Dok-

AUS ALT MACH NEU

Drei altbekannte Maps finden auch in Team Fortress 2 ihren Platz. Sie werden sie aber nicht wiedererkennen:

2FORT
Ist seit der Urversion des Spiels an Bord. Zwei Basen nur mit einer Brücke verbunden. 2fort ist eine der beliebtesten Karten.



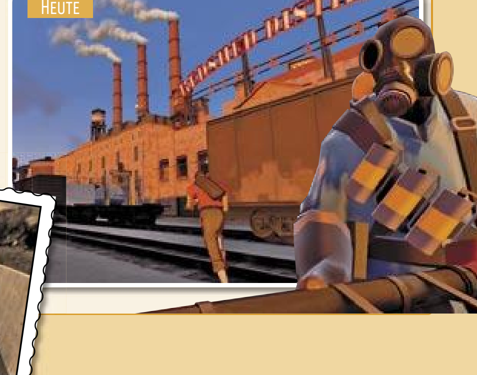


DUSTBOWL
In der Vorlage verteidigt ein Team die Flagge, das andere muss sie erobern. Ob die Neuauflage nach demselben Prinzip funktioniert, ist unklar.





WELL
Auch sie ist seit Urzeiten dabei. Ursprünglich ähnlich aufgebaut und beliebt wie 2fort, bleibt abzuwarten, wie die Neuauflage verändert wird.



DAMALS



SPOTT | Während sein Kollege losstürmt, verspottet der Soldier (rechts) seine Gegner noch. Jede Klasse hat solche Sticheleien auf Lager.



TEAMWORK | Der Medic hat ganze Arbeit geleistet. Sein Schützling, der Pyro, ist unverwundbar.



UNGLEICHER KAMPF | Eine Rakete haut den Heavy (links) noch nicht von den Socken. Seine Gatling-Gun heizt dem Soldier aber ein.

WACHPOSTEN | Diese drei Spieler beschützen einen Ihrer Punkte vor dem blauen Team.

TERRITORIALE KONTROLLE | In diesem Spielmodus gilt es, Punkte im Level einzunehmen. Das Team, das die Positionen erobert, attackiert die gegnerische Basis. Schafft keiner die Punkteroberung, startet ein Sudden-Death-Modus.

tors, sollten Sie sich schleunigst einen starken Kämpfer an die Seite holen und immer hinter ihm bleiben. Für den Kampf sind Sie schlecht gerüstet. Der Scout ist die flinkste Klasse, hält aber wenig Schaden aus. Sein Erfolgsrezept sind rasche Angriffe aus dem Hinterhalt mit anschließender Flucht. Der Pyro dagegen muss aufgrund der geringen Reichweite des Flammenwerfers nahe an seine Gegner heran, schickt seine Rivalen dann dafür prompt auf die Wartebank. Der Engineer, mit dem wir gegen das Test-Team die größten Chancen haben, bleibt im Hintergrund, errichtet Selbstschussanlagen, Teleporter oder Versorgungsstationen. Das Metall, das er dazu braucht, sammelt er in den Levels auf oder findet es bei gefallenen Kämpfern. Schlüpfen Sie in die Rolle des Spions, steht hinterlistiges Vorgehen im Vordergrund. Per Tarnfunktion schleichen Sie sich etwa auf einen Balkon, auf dem sich einige feindliche Scharfschützen positioniert haben. Unbemerkt warten Sie hinter den Heckenschützen auf den richtigen Zeitpunkt, ziehen Ihr Messer heraus und räumen damit den Weg für Ihre Kameraden frei.

Um Neulinge an Team Fortress 2 heranzuführen, hat Valve ein paar kleine Details eingebaut: Zu Beginn jeder Karte erklärt ein kurzes Briefing alle Besonderheiten des Levels. Eine dynamische Kamerafahrt durch die Gewölbe samt Erklärungen zu den taktischen Besonderheiten gibt auch Anfängern eine Chance. Die sogenannte Freeze-Cam, die wir in den vier gespielten Runden oft zu sehen bekommen, soll sowohl Grünschnäbeln helfen als auch Profis Spaß bereiten: Nach dem Ableben bleibt die Kamera nicht an Ihrem zu Boden gegangenen Charakter kleben, sondern fährt zu Ihrem Gegner, der Sie gerade besiegt hat. Dort friert das Bild kurz ein (Freeze) und zeigt Ihnen den Übeltäter. So erkennen Sie, was Sie falsch gemacht haben, und lernen für Ihr zukünftiges Vorgehen. Das



PROFI | Gerade schaltet der Spion seine Tarnfähigkeit aus und ist nun wieder sichtbar. Schade um den Engineer, der ihn nicht bemerkt.

DAS VALVE-INTERNE DUELL

- **Umfang** | Sechs Karten und zwei Spielmodi sind geplant. Dynamische Levels bringen Abwechslung.
- **Einsteigerfreundlichkeit** | Klassen und Levels werden auf Wunsch erklärt. So findet sich jeder zurecht.
- **Taktischer Tiefgang** | Neun spielerisch unterschiedliche Klassen lassen Raum für Teamplay und taktisches Vorgehen.
- **Geschichte** | Erfreut sich seit 1996 großer Beliebtheit. Der Vorgänger begeistert noch immer viele Spieler.
- **Zukunft** | Weitere Karten und Spielmodi sind bei Valve bereits im Gespräch. Einen Zeitplan gibt es jedoch noch nicht. Wie aktiv die Community nach dem Release in Sachen Maps, Mods und Models arbeitet, ist schwer abzuschätzen.





CAPTURE THE DOCUMENT | Die Umsetzung des klassischen Fahnenklaus. Hier geht es aber um einen Dokumentenkoffer, der tief im feindlichen Unterschlupf schlummert. Wer ihn ergattert, bringt ihn in seine Basis und sahnt Punkte ab. Beste Chancen für den Scout (Bild unten).

war zumindest der Gedanke dahinter. In Wirklichkeit nutzen geübte Spieler diese Funktion, wie uns Robin Walker begeistert berichtet, dazu, ihren Rivalen zu verhöhnen, da jede Klasse zu jeder Waffe eine eigene Stichelei („Taunt") von sich gibt. Mit diesen witzigen Animationen, die Sie per Tastendruck auslösen, verspotten Sie besiegte Kontrahenten.

So packen wir zum Beispiel als Engineer unseren Schraubenschlüssel aus, stellen uns hinter eine Selbstschussanlage und lachen lauthals alle anstürmenden Gegner aus.

Etwa 45 Minuten und eine vernichtende Niederlage gegen die Test-Crew später geht unser Abstecher in die Mehrspielerwelt der **Orange Box** zu Ende. Nach einem kurzen Plausch mit dem Australier Walker sowie Charlie Brown über unsere Eindrücke zu **Team Fortress 2** schlendern wir zurück in den Konferenzraum nebenan. Dort warten nämlich schon zwei Mitglieder des **Portal**-Teams darauf, uns in ihre verrückte Welt zu entführen.

Team Fortress 2 hat von Beginn an einen schweren Stand. Denn aus dem Schatten des internen Konkurrenten Counter-Strike: Source herauszutreten ist schwer.

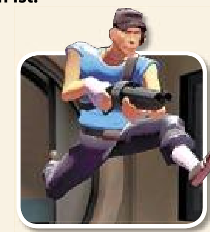
- **Umfang** | 18 offizielle Maps stehen bislang zur Verfügung. Zahlreiche Fan-Karten erweitern das Paket.
- **Einsteigerfreundlichkeit** | Die Levels sind simpel aufgebaut, das Gameplay ist arcadig.
- **Taktischer Tiefgang** | Die Vorgehensweise bestimmt die gewählte Waffe. Jeder Spieler hat aber dieselben Fähigkeiten.
- **Geschichte** | Seit der ersten Veröffentlichung 1999 sind etliche Updates und Ableger erschienen.
- **Zukunft** | Die Community sorgt für regelmäßigen Kartennachschub, genau wie Updates seitens Valve.



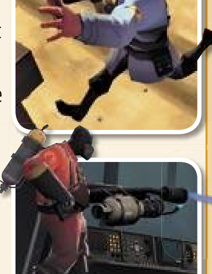
CHARAKTERSCHULE

Neun Klassen, aufgeteilt in die Kategorien Angriff, Verteidigung und Unterstützung. Wir zeigen Ihnen, was das Besondere an ihnen ist:

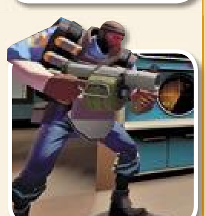
ANGRIFF



SCOUT | Die schnellste Klasse im Spiel eignet sich hervorragend, um Dokumentenkoffer zu stibizen oder Kontrollpunkte einzunehmen. Per Doppelsprung entkommt der Scout seinen Gegnern rasch, dafür verträgt er aber nur wenige Treffer. Bewaffnet ist er mit Schrotflinte, Pistole und Baseballschläger.

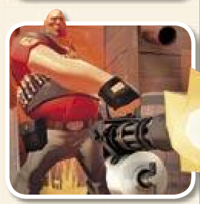


SOLDIER | Mit dem Raketenwerfer bewaffnet, ist er ein Mann fürs Grobe, muss aber Abstand von seinen Gegnern halten. Die Feuerrate seiner Waffe ist hoch, die Zeit des Nachladens umso länger. Mithilfe des Rocketjumps erreicht er hoch gelegene Gebiete. Zusätzlich ist er mit einer Schrotflinte und einer Schaufel ausgerüstet.

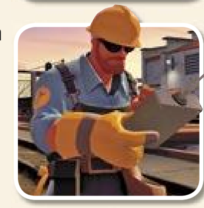


PYRO | Der Pyro schickt seine Widersacher schnell ins Jenseits, muss dafür aber nahe an sie heran, denn sein Flammenwerfer hat nur eine geringe Reichweite. Taktisches Abwarten ist angesagt. Schrotflinte und Axt helfen gegen aufdringliche Kollegen, sind jedoch nicht so effektiv wie sein Flammeninferno.

VERTEIDIGUNG



DEMOMAN | Der Bombenbastler des jeweiligen Teams ist eher hinterlistig. Er legt Minen, die auf Knopfdruck explodieren, und hat auch explosive Waffen bei sich. Ein Granatwerfer und Klebebomben machen seinen Gegnern das Leben schwer. Im Nahkampf bekommen sie eine zerbrochene Glasflasche zu spüren.



HEAVY | Die behäbigste, aber am besten gepanzerte Klasse. Mit seiner Gatling-Gun macht der Heavy gehörigen Schaden, benötigt allerdings ein wenig Zeit, bis er kampfbereit ist. Die zweite Waffenfunktion lässt sein Maschinengewehr feuerbereit, verlangsamt ihn aber noch mehr. Schrotflinte und Fäuste zückt er, wenn nötig.



ENGINEER | Er unterstützt seine Kameraden mit Versorgungsstationen, Selbstschussanlagen (die er dreistufig aufrüsten kann) und Teleportern. Dafür ist er auf Metall angewiesen, das er im Level und bei gefallenen Kämpfern findet. Im Ernstfall nutzt er Schrotflinte, Pistole und Schraubenschlüssel, bleibt aber lieber im Hintergrund.

UNTERSTÜTZUNG

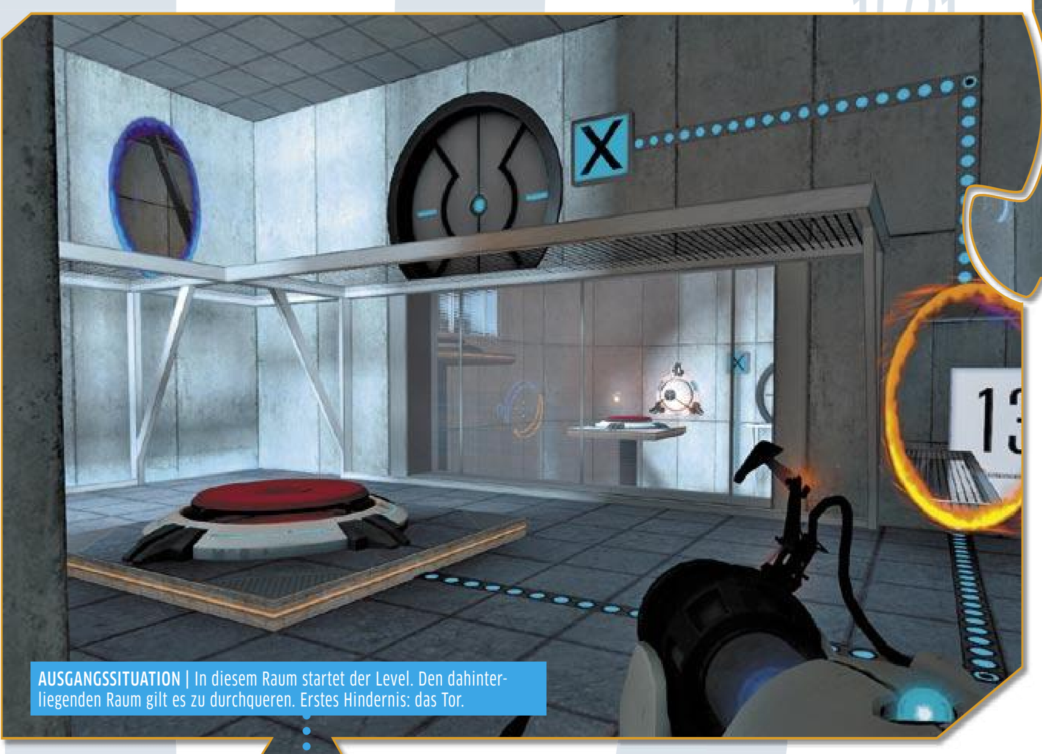


MEDIC | Der Medic heilt seine Kollegen per Sekundärwaffe und kann, wenn die Zeit ausreicht, einen Teamkameraden sogar kurzzeitig unverwundbar machen. Mit dem Heavy bildet er das schlagkräftigste Gespann. Zur eigenen Verteidigung nutzt er Maschinenpistole und Knochensäge und heilt sich zudem selbst.

SNIPER | Der Sniper schaltet Gegner dank Zielfernrohr aus großer Entfernung aus. Seine Büchse ist jedoch nicht für einen Schusswechsel mit mehreren oder Kontrahenten in der Nähe ausgelegt. Mit Maschinenpistole und Keule geben Sie aufdringlichen Zeitgenossen Saures, sind aber nicht so schlagkräftig wie andere Klassen.



SPY | Die defensivste Klasse geht hinterlistig ans Werk. Dank Tarngenerator schleicht der Spy hinter feindliche Linien und schaltet Gegner mit dem Messer aus. Außerdem kann er Geschütztürme der Engineers sabotieren. Seine Hauptwaffe ist ein Revolver. Er verfügt auch noch über ein Messer.



AUSGANGSSITUATION | In diesem Raum startet der Level. Den dahinterliegenden Raum gilt es zu durchqueren. Erstes Hindernis: das Tor.



INFORMATIV | Zu Beginn jedes Levels geben diese Tafeln Aufschluss darüber, wie weit Sie bisher im Spiel gekommen sind. Außerdem sehen Sie, was Sie erwartet, hier Kisten.

Nervös sitzen Kim Swift und Jeep Barnett auf ihren Stühlen. Kein Wunder, engagierte Valve die junge Studententruppe hinter dem Puzzlespiel **Portal** doch direkt von der Uni weg.

Das Prinzip von **Portal** ist simpel. Sie bewegen sich in sogenannten Laboren von Punkt A nach Punkt B. Dazu nutzen Sie zwei Portale, ein blaues und ein rotes. Was sich eher unspektakulär anhört, verpacken die Entwickler unterhaltsam, rasant und knifflig. Zu Beginn erwachen Sie in einer Zelle. Eine Computerstimme erklärt Ihnen, dass Sie an einem Experiment teilnehmen. Die ersten Levels beschränken sich auf ein Portal und bestehen aus einfachen Schalterrätseln. Richtig komplex ist erst der spätere Umgang mit beiden Toren, denn die Handlungsoptionen nehmen rapide zu. Eine im Level herumstehende Kiste (siehe Screenshots) müssen Sie nicht mehr an ihren Bestimmungsort tragen. Stattdessen öffnen Sie ein Loch direkt über einem Knopf, das andere unter der Box. Dank Schwerkraft fällt der Kasten auf den Schalter – Rätsel gelöst. Ein weiteres Prinzip, das Sie in **Portal** durch die Labore fliegen lässt, funktioniert so: Von je weiter oben Sie in ein Portal springen, desto weiter nach vorn oder in die Höhe schleudert Sie das Gegenstück. In einem Level sind mehrere Plattformen abgestuft angeordnet. Deshalb schießen Sie das rote Tor tief unter sich auf den Boden, das andere auf die erste Stufe. Nachdem Sie in Rot gesprungen sind, schleudert Sie Blau in die Höhe. Nur wenn Sie den Überblick behalten und das Portal mit der richtigen Farbe auf die nächste Plattform platzieren, stürzen Sie durch das Tor unter Ihnen in die Höhe.

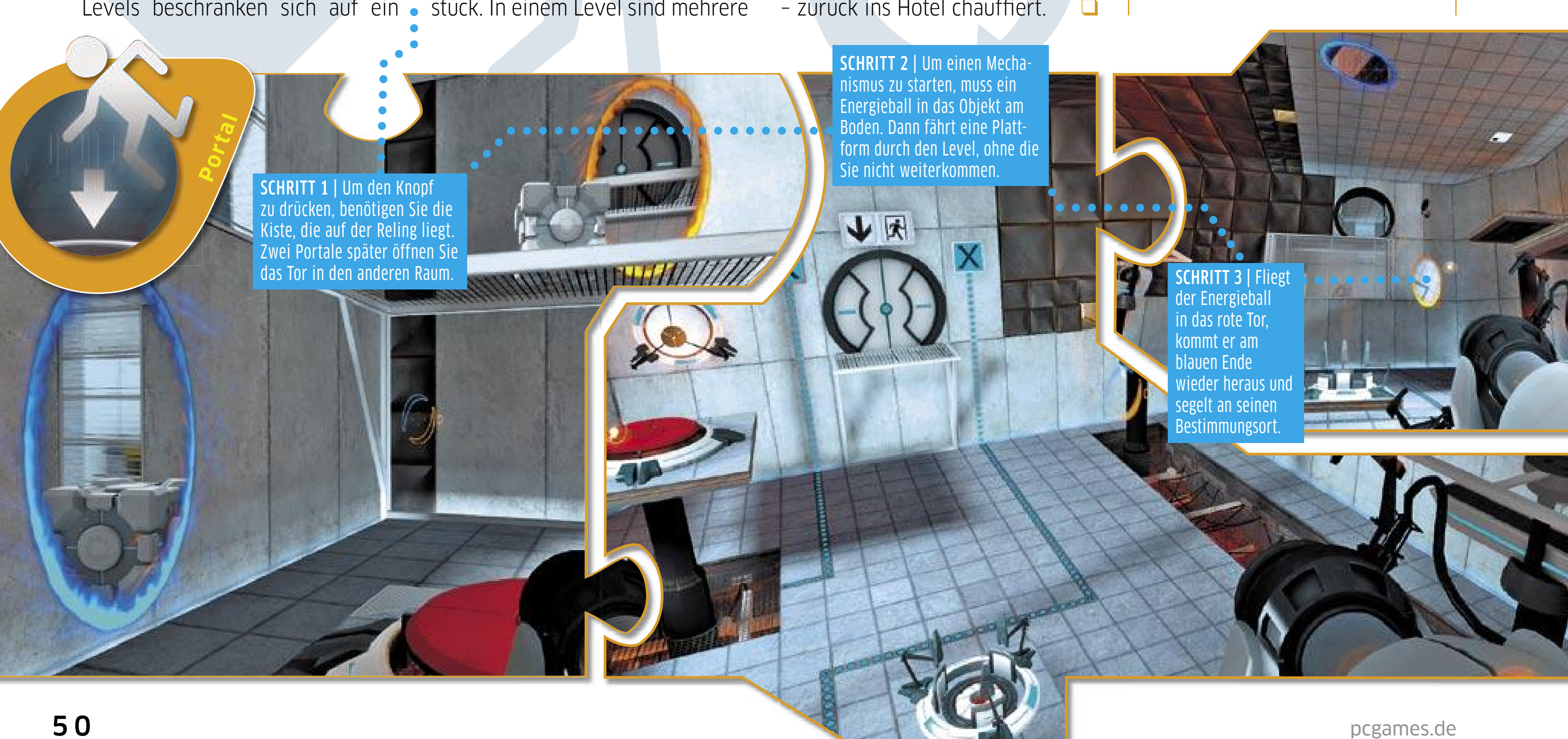
Nach etwa einer Stunde haben wir die Hälfte der **Portal**-Labore absolviert, insgesamt sollen Sie vier bis sechs Stunden beschäftigt sein. So lange dauert unser Aufenthalt in den Büros von Valve. Im Anschluss werden wir erschöpft – aber freudig auf Oktober wartend – zurück ins Hotel chauffiert. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Valve hat mit der **Orange Box** ein schönes Spielepaket in petto. Fans der **Half-Life (dt.)**-Reihe erfahren endlich, wie es mit Gordon und Alyx weitergeht. Die Geschichte ist toll erzählt. Wer die Vorgänger nicht kennt, bekommt dennoch alles, was er braucht. Ist der Einzelspielerteil vorbei, beschäftigt die tolle Mehrspielerdreingabe für lange Zeit, da sie dank vieler Klassen, interessanter Ideen und ungewohnter Optik auch Offline-Spieler überzeugen könnte. Wer dann noch etwas für zwischendurch sucht, bekommt ein verrücktes Puzzlespiel, das mit einer Spielzeit von etwa vier bis sechs Stunden zwar nicht lange fesselt, aber auf eine aktive Community setzt. Alles in allem zeigt Valve, dass das Episodenkonzept doch funktioniert, setzt damit die Messlatte für den letzten Teil, **Episode 3**, aber recht hoch.

ENTWICKLER: **Valve Software**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **9. Oktober**



SCHRITT 1 | Um den Knopf zu drücken, benötigen Sie die Kiste, die auf der Reling liegt. Zwei Portale später öffnen Sie das Tor in den anderen Raum.

SCHRITT 2 | Um einen Mechanismus zu starten, muss ein Energieball in das Objekt am Boden. Dann fährt eine Plattform durch den Level, ohne die Sie nicht weiterkommen.

SCHRITT 3 | Fliegt der Energieball in das rote Tor, kommt er am blauen Ende wieder heraus und segelt an seinen Bestimmungsort.

Gamer Unlimited



Mit 173 Spielen ist Gamer Unlimited Ihre neue, alternative Möglichkeit, PC-Spiele ganz bequem per Breitband-Internetanschluss herunterzuladen. Keine langfristige Vertragsbindung und die Möglichkeit, jederzeit online zu kündigen, machen Schluss mit dem Frust bei zu teuer gekauften Spielen. Wie das alles funktioniert, erfahren Sie hier!

WAS IST DIE SPIELEFLATRATE?

Die Spieleflatrate bietet Ihnen die Möglichkeit, aus über 170 Spielen zu wählen. Diese besteht aus dem Starter- (134 Spiele/mtl. € 9,90) und dem Premium-Pack (173 Spiele/mtl. € 19,90). Die Packs werden jede Woche mit mindestens einem neuen Spiel ausgestattet. Nach Anlegen eines Benutzerkontos wählen Sie Ihre Favoriten aus, starten den Download und beginnen dank Streaming-Technologie bereits während des Downloads mit dem Spiel.

Durch die Möglichkeit, die Vertragsbindung jederzeit monatlich und online zu kündigen, besteht für Sie kein Risiko.



SO EINFACH GEHT'S !



1 Game-Pack auswählen und Benutzerkonto anlegen.

Zunächst wählen Sie das gewünschte Game-Pack aus (Starter- oder Premium-Pack). Nach der Auswahl müssen Sie ein Benutzerkonto anlegen und die gewünschte Zahlungsweise angeben. Für die Beitragsabwicklung können Sie zwischen dem Bezahlen per Bankeinzug oder Kreditkarte wählen. Nach erfolgreicher Bezahlung dürfen Sie direkt auf Ihr Mitgliedskonto zugreifen und den Download Ihrer Spiele starten.

2 So wählen Sie ein Spiel aus

Sobald Sie sich angemeldet haben, werden Sie direkt auf Ihr persönliches Benutzerkonto weitergeleitet. In der erscheinenden Spiele-Liste „Meine Spiele" suchen Sie sich jetzt ein Spiel aus, indem Sie auf dieses klicken, sodass es blau hinterlegt wird. Um den Download des Spiels zu starten, klicken Sie anschließend auf den Button „Spielen".



3 Start des Downloads

Bei dem ersten Start eines Spiels wird einmalig und automatisch der Metaboli-Player installiert. Dieser steuert den Download und startet im Anschluss das Spiel. Sobald der Download eine bestimmte Größe überschreitet, blinkt der Button „Spielen" auf. Gleichzeitig informiert Sie eine Stimme darüber, dass das Spiel gestartet werden kann. Während der Rest des Spiels heruntergeladen wird, können Sie bereits jetzt mit dem Spielen beginnen.



www.gamerunlimited.de

DIE TOP-TEN

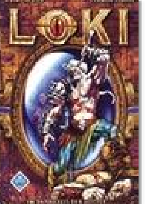
1. **Spellforce 2 Gold**
2. **Gothic 3**
3. **Company of Heroes**
4. **Archlord**
5. **Far Cry (dt.)**
6. **Battlestations Midway**
7. **DTM Race Driver 3**
8. **Spellforce 2: Dragon Storm**
9. **Fahrenheit**
10. **City Life Deluxe**

DIE VORTEILE AUF EINEN BLICK

- Flatrate aus aktuell über 170 Spielen
- Regelmäßige Aktualisierung des Angebots – immer neue Topgames aus jedem Genre
- Mindestens ein neues Topgame/ Game-Pack pro Woche
- Alle Gamepatches integriert
- 100%ige Übereinstimmung mit der Version aus dem Handel
- Keine langfristige Vertragsbindung
- Zu jeder Zeit online kündbar
- Große Community
- Multiplayer-Sessions
- Spielen ohne Limit
- Dank Streaming-Technologie schon während des Herunterladens mit dem Spielen beginnen
- Kostenloser Support 7 Tage/Woche
- 200 bis 250 Spiele bis Ende 2007 geplant

Demnächst auf Gamer Unlimited







www.gamerunlimited.de

ANZEIGE

SCHÖN ANDERS | In welchem anderen Spiel gibt es kleine Geistermädchen, die auf Roboter reiten? **Bioshock** ist ungewöhnlich.

BUH! | I Gegner mit skurrilen Karnevalsmasken. Erschreckend.

BEWAFFNET | Wie dieser Widersacher mit dem Revolver umgeht, täuscht. Er kann damit schießen, glauben Sie uns.

Bioshock

Von: Thomas Weiß

Dieser Shooter schockt. Die Grafik: zum Staunen schön. Der Sound: erzeugt Schauer den Rücken hinunter. Der Spielablauf: eine Überraschung in Zeiten verloren geglaubter Innovation.

Redakteure spielen schlafwandlerisch. Rechts ein Gegner, schießen; vorn ein Tunnel, ducken; Health wird knapp, Medikit aufsammeln, Quicksave. Anderer Raum, gleiches Vorgehen. Alles wiederholt sich. Das Spiele-Business ist eine Branche, in der Bewährtes mehr Gewicht auf die Geldwaage bringt als Innovation; eine Branche, in der Nachfolger neue Konzepte zu ersticken pflegen. Doch manchmal passiert etwas, das den Redakteur aus der Lethargie reißt und explosionsartige Euphorie induziert. So geschehen bei **Bioshock**, das wir knapp vier Stunden spielen, besser: erleben durften. Was **Bioshock** bietet, hat man noch nicht gesehen, nirgendwo. Und wenn man es gesehen hätte, dann wohl nicht in einer solch grandiosen Verdichtung von Atmosphäre, Grafik und Sound. Irrational Games, die seinerzeit mit **System Shock 2** ein Spiel von fantastischer Qualität abgeliefert haben, sind wieder dabei, etwas vergleichbar Großes aufzustellen.

Am Anfang ist da eine Tür, die halb offen steht. Ein bisschen Mondlicht sickert von draußen durch den Spalt hinein und zeichnet sich am Boden ab. Man überschreitet die Schwelle, dann fällt die Tür ins Schloss, es klickt, hallt, schließlich Stille, Dunkelheit.

Das ist die Art von **Bioshock** zu sagen, dass man gerade von der Realität des richtigen Lebens abgeschnitten wurde, sich einstellen soll auf eine virtuelle Geisterbahnfahrt. Drinnen springen Lichter an, Stufen führen hinab zu einer Kapsel, die ins Wasser sinkt. Immer tiefer, tiefer, tiefer. Ein Anschwellen der Musik, die Spannung steigt gleichermaßen. Das Bullauge gibt die Aussicht frei auf eine Unterwasserstadt, Leuchtreklamen überall, spitz zulaufende Türme, Konstruktionen aus den Träumen zügelloser Architekten, in Dunkelblau getaucht. Derweil tönt megalomanisches Geschwätz aus einem Lautsprecher, es spricht der Erbauer, Andrew Ryan.

Man darf diese Szene als Reminiszenz an **Half-Life (dt.)** verstehen, wo Gordon Freeman in einem Zug durch die Black Mesa Research Facility fährt, während eine Computerstimme in hypnotischer Monotonie plaudert.

Die Stadt heißt Rapture, sie ist die bizarre Bühne dieses Ego- oder Grusel-Shooters. Oder Adventures. Oder Rollenspiels. Eigentlich alles zusammen. **Bioshock** lässt sich schwer einordnen, weil der

GUT DURCH

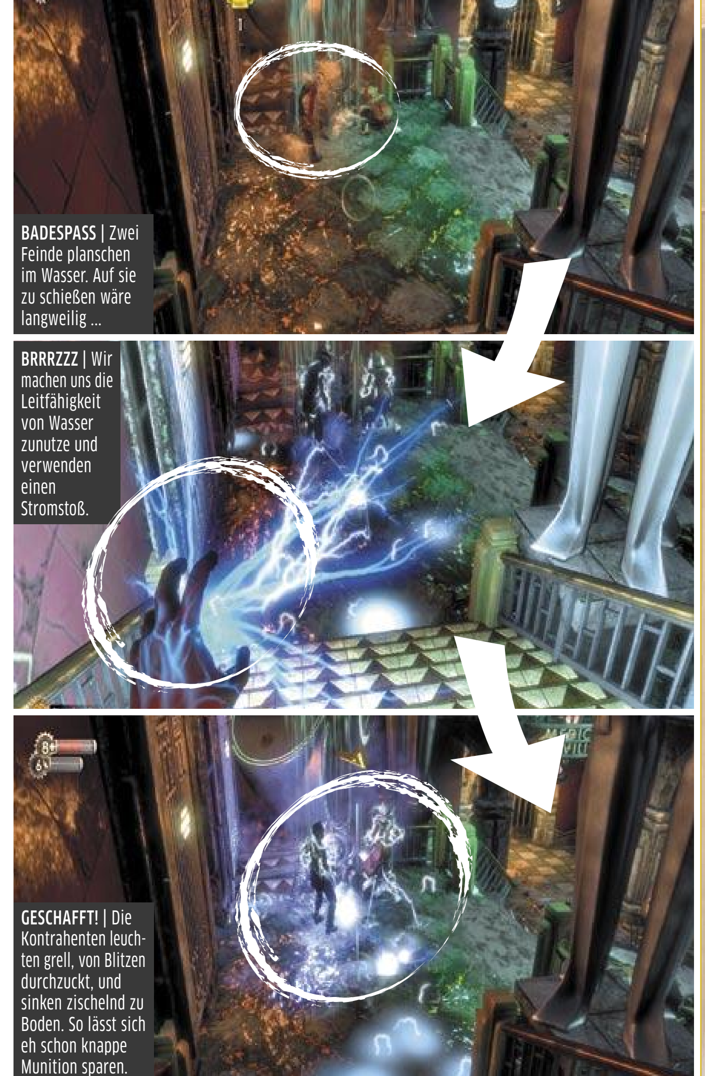
Der Einsatz der Plasmid-Fähigkeiten verleiht den Gefechten etwas Taktisches. Häufig lässt sich auch die Umgebung zum eigenen Vorteil nutzen. Wir haben für Sie zwei Beispiele herausgesucht, wo das möglich ist. Links sehen Sie die Nutzung der Feuer-, rechts der Elektro-Plasmide.



UMZINGELT | Innen der Spieler, angsterfüllt. Draußen die Feinde, die rein wollen, weil sie Hunger haben. Was tun? Ruhe bewahren, umschauen.

DIE RICHTIGE SPUR | Aha! Eine Öllache am Boden. Sie führt nach draußen, wo die Monster gegen die Scheiben klopfen …

ERLEUCHTUNG! | Mit dem Plasmid setzen wir das Öl in Brand. Die Monster fangen Feuer und hauen jaulend ab.



BADESPASS | Zwei Feinde planschen im Wasser. Auf sie zu schießen wäre langweilig …

BRRRZZZ | Wir machen uns die Leitfähigkeit von Wasser zunutze und verwenden einen Stromstoß.

GESCHAFFT! | Die Kontrahenten leuchten grell, von Blitzen durchzuckt, und sinken zischelnd zu Boden. So lässt sich eh schon knappe Munition sparen.

Spieler abwechselnd Spezialfähigkeiten nutzt, mit Waffen schießt, Karten zur Übersicht konsultiert, an Automaten Gegenstände kauft, vor Monstern erschrickt, Systeme hackt, Tonaufnahmen anhört, Objekte mitnimmt. Action-Adventure trifft es am besten. In Rapture lebten einst Wissenschaftler, Intellektuelle, Harmoniesüchtige. Bis eine Droge, Adam heißt sie, alles kaputt machte. Sie sollte die Menschen schöner und leistungsfähiger werden lassen, wahnsinnig sind sie geworden.

Den Entwicklern ist ein erstaunlicher Kontrast gelungen. Auf der einen Seite Rapture, dieser Hort der Gastfreundschaft, der Unterhaltung; hübsche Bilder an den Wänden, 50er-Jahre-Deko, Fahrstuhlmusik im Foyer, verzierte Stühle, flauschige Sofas, stilvoll geformte Statuen, das weiche Licht gedämpfter Designer-Lampen, zwischendrin Springbrunnen, geschmückt mit Pflanzen, dazu ein Hauch Kitsch. Wohlfühl-Ambiente wie im Luxushotel.

Auf der anderen Seite: die Bewohner, irr, rasend, blutrünstig. Wenn sie den Spieler erblicken, rennen sie auf ihn los wie jemand, der komplett den Verstand verloren hat; sie sind derart blind vor Besessenheit, dass sie mit ihren Brechstangen funkensprühend an Einrichtungsgegenständen streifen.

Manchmal verlieren sie sich in scheinbar endlosen Monologen, atemlos vorgetragen von Sprechern, die ihre Rolle richtig leben, statt schlicht lesen. Einer sagt, schrill und krächzend im Tonfall: „Come on, I just wanna talk to somebody." Wer ihm zu nahe tritt, dem droht die Zerfleischung. Dass die armen Teufel jeden Sinn für Moral verloren haben, gibt ihnen etwas Unberechenbares. Das wiederum verstärkt den Eindruck, gegen einen fürchterlichen Feind anzutreten. Bioshock verbreitet eine unangenehme Stimmung, doch gerade das ist das Schöne daran: die Angstlust.

> „Auf der anderen Seite: die Bewohner, irr, rasend, blutrünstig."

In einer Szene dringt das verspielte Summen eines Kindes an Ihr Ohr. Was mag ein Mädchen an einem solchen gottverlassenen Ort bloß suchen? Ein paar Schritte weiter folgt die Antwort: Spritzen in eine Leiche rammen, dazu „Frére Jacques" („Bruder Jakob") trällern. Die Kleine hat nichts Menschliches an sich, ihre Haut ist leichenblass, die Augen glimmen geisterhaft, ihr ganzes Wesen scheint von der Gier nach Adam durchdrungen. Ihr Name lautet „Little Sister", der ihres Beschützers „Big Daddy".

Als Spieler haben Sie die Wahl, die Mädchen, derer es eine Menge gibt, um ihr Adam zu berauben, was die eigenen Fähigkeiten verstärkt; oder sie zu retten, was einen bislang nicht benannten Vorteil mit

DÜSTERE VORAHNUNGEN | Der Schatten an der Wand bringt eine Ahnung von dem, was den Spieler ein Eck weiter erwartet.

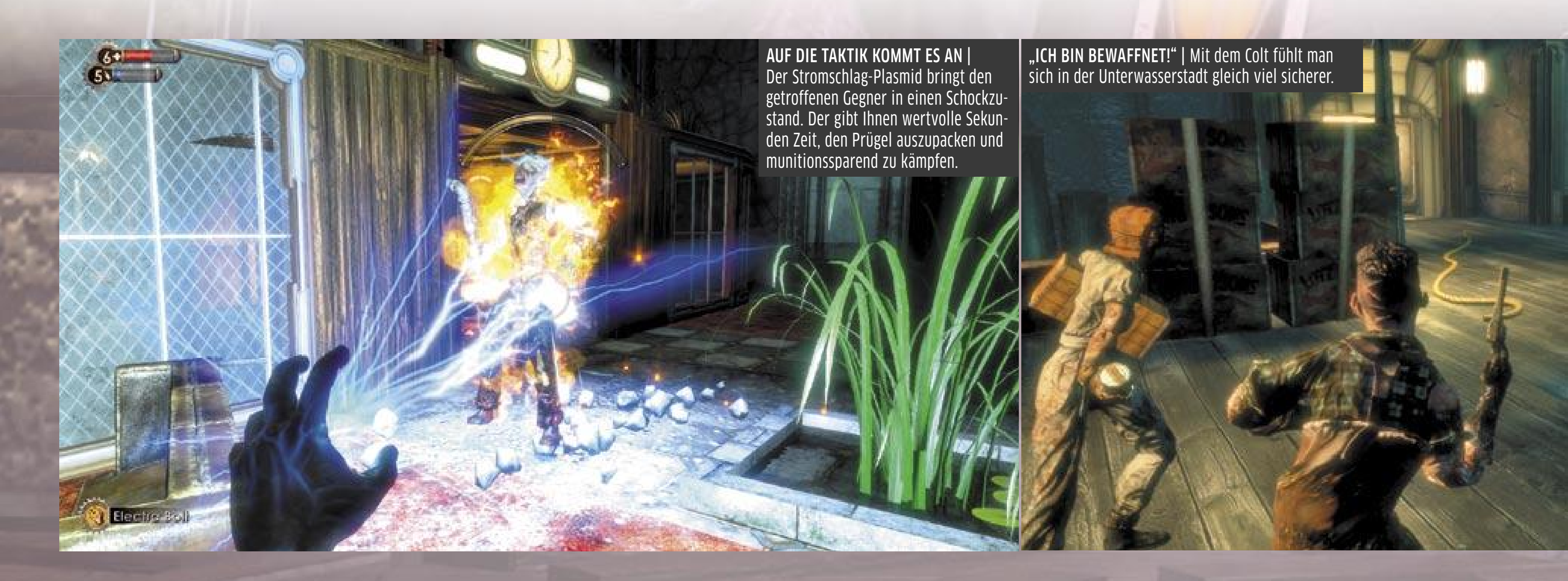
BIZARRE GESTALTEN | Eine Krankenschwester kümmert sich rührend um ihr Kleines. Moment, wieso trägt sie eine Maske?

sich bringt. Wofür Sie sich auch entscheiden, vorher müssen Sie am Leibwächter vorbei. Der Kampf vermittelt die Wucht einer Dampfwalze, es wird gerammt, geprügelt und geschossen, dass der Bildausschnitt erzittert. Wenige Spiele machen die pure physikalische Gewalt dermaßen heftig spürbar.

Der Wahnsinn ist allgegenwärtig. Jeder Raum birgt Gemeinheiten, bei denen man sich halb im Scherz fragt, ob unter dem Entwickler-Team bei Irrational ein Serienkiller als Berater tätig ist. In der medizinischen Abteilung von Rapture verwirklicht beispielsweise ein Chirurg seine ganz eigene Vorstellung von einer Schönheitsoperation, vergnügt pfeifend geht er seiner blutigen Arbeit nach. Woanders findet man sich in einer Situation wieder, wo nur Glas den Spieler von einer Horde Verrückter trennt, die wie tollwütig darauf einschlagen, bis es allmählich splittert. Über Funk kreischt ein Helfer: „Get out of there!" Nur, man ist wie paralysiert von der Massenpanik, und das Crescendo der Geigen macht die Sache nicht einfacher. Irgendwann stimmt der Soundtrack in Lautstärke und Klang in die Hysterie mit ein. Des Spielers Nerven: in alle vier Winde verstreut.

So durchgeknallt die Gegner auch sind, ihr Handeln erscheint dermaßen clever, dass sie niemals zum Kanonenfutter werden, das normale Shooter in die Langeweile treibt. Einfach in den Raum hinein- und drauflosballern geht in Bioshock nicht. Nicht gut jedenfalls. Erstens ist die Munition zu knapp, zweitens wankt die Lebensenergie häufig im unteren Bereich der Skala. Dadurch bedrängt einen stets das ungute Gefühl, knapp am Tod vorbeizuschrammen. Wer sich am Big Daddy versucht, als spiele er Doom 3, der schwenkt schnell die weiße Flagge. Und wer ein Monster mit dem Feuer-Plasmid in Flammen setzt, der wird sich wundern, wie rasch der Getroffene die nächste Wasserlache aufsucht – und Wasser existiert in Rapture nicht zu knapp.

Es gibt andere Wege, den Feinden gegenüberzutreten, einer davon ist der vorsichtige. Halten Sie in der Umgebung Ausschau nach Öllachen, die sich entzünden lassen. Oder nach Geschütztürmen, die, erfolgreich gehackt, Monster unter Beschuss nehmen. Und irgendwo ist sicher ein enger Gang, der sich für die Verminung eignet. Wer alles richtig macht, kommt mit einem blauen Auge davon und mit der Genugtuung, dass ein Plan funktioniert hat. Obwohl der Schwierigkeitsgrad, von dem es drei Abstufungen gibt, eher im oberen Bereich angesiedelt ist, profitiert der Spielspaß davon. Nie haftet Bioshock etwas Unfaires an, jede Szene bleibt mit dem Einsatz von Köpfchen mach- und schaffbar. Zumindest können wir das behaupten von den ersten paar Levels, die



AUF DIE TAKTIK KOMMT ES AN | Der Stromschlag-Plasmid bringt den getroffenen Gegner in einen Schockzustand. Der gibt Ihnen wertvolle Sekunden Zeit, den Prügel auszupacken und munitionssparend zu kämpfen.

„ICH BIN BEWAFFNET!" | Mit dem Colt fühlt man sich in der Unterwasserstadt gleich viel sicherer.



MIT KANONEN AUF RIESEN | Wenn der Big Daddy angreift, fahren Sie besser große Geschütze auf. Etwa diesen Raketenwerfer.

wir in unserer begrenzten Zeit gesehen haben.

Den cleveren Spielablauf unterstützt eine Präsentation, wie sie mächtiger derzeit wohl nicht sein könnte. Allein die Grafik: Wie **Bioshock** mit Licht und Schatten spielt, hat etwas Künstlerisches. Manchmal kündigen sich Widersacher durch ihre Silhouette an Wänden an, was eigentlich ein abgegriffenes Stilmittel zur Erzeugung von Spannung wäre, ließe die Optik nicht Münder vor Staunen offenstehen. Und die Texturen erst: So plastisch, so abwechslungsreich in Farbgebung und Muster, dass man sich dabei ertappt, sie vor Wonne seufzend zu betrachten – unabhängig vom darauf verschmierten Blut. Dem Sound gebührt ebenso viel Lob. Man muss nur eine Little Sister barfuß über Fliesen laufen hören; das Klatschen nackter Füße auf derlei Böden hat sich nie besser angehört. Zu schweigen von der Sprachausgabe und Musik, die schon weiter oben im Text positive Erwähnung fanden. Übrigens sagt Publisher Take 2 von der deutschen Version, dass sie zu den besten Übersetzungen gehöre, die sie seit **Mafia** gemacht hätten. Wir können das nicht bestätigen, denn wir haben sie noch nicht gehört; doch wir kennen Take 2 als verantwortungsbewussten Hersteller, der hinsichtlich Lokalisierungen größte Sorgfalt walten lässt. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Lange nicht mehr hat mich ein Spiel so mitgerissen wie **Bioshock**. Wenn die fertige Version fortführt, was die ersten drei, vier Levels an geballter Genialität bereithalten, dann freue ich mich drauf, feierlich die 90er-Wertung zu verkünden. Einzig Sorgen mache ich mir über die Spielzeit: Sollte nach mageren zwölf Stunden alles vorbei sein, werde ich meine Tränen nicht unterdrücken können.

ENTWICKLER: **Irrational Games**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **24.8.2007**

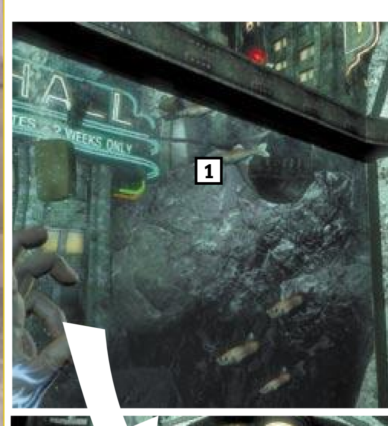


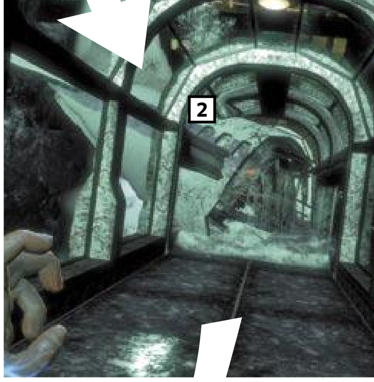

VOM HIMMEL GEHOLT | Mit den Mini-Helis macht das Schnellfeuergewehr kurzen Prozess.

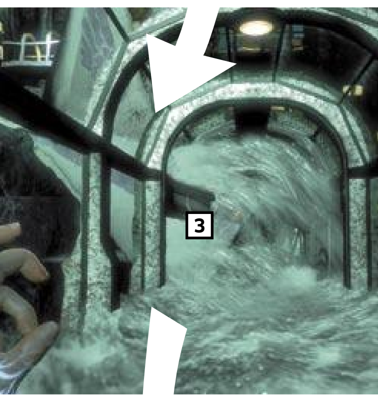
WASSER MARSCH

Ein Beispiel für ein Skript, wie es in Bioshock vorkommt.

Ah, was für eine Aussicht (1): Wir im geschützten Gang, drumherum Wasser. Plötzlich: Die Trümmer eines Flugzeuges krachen ins Glas (2), durch das Loch strömt Wasser (3). Das Wasser hat einen solchen Druck, dass sich selbst stabile Luken unter seiner Wucht biegen (4). Das ist der Augenblick zum Abhauen – wenn Sie den Blick von den schönen Effekten reißen können …









TEAMWORK | Die Polizisten rücken als Gruppe vor. Hoffentlich erlaubt **The Crossing** Voice-Verständigung.

UMWERFEND | Dadurch, dass die Tempelritter so schnell sind, überwältigen sie Widersacher blitzartig.

CHAOSTRUPPE | Zwei Bandenmitglieder machen Radau. Umgeworfene Wagen dienen als Deckung.

ANGEZOGEN | So absurd die Geschichte von **The Crossing** auch ist: Das Outfit der Polizisten entspricht dem realen Vorbild.

The Crossing

Von: Thomas Weiß

Neue Ideen in Spielen sind selten. Die von The Crossing ist nicht nur selten, sondern auch ungewöhnlich ...

Möglich, dass Sie das, was der folgende Bericht verkündet, zwei Mal lesen. Einmal, um es zu verstehen, und dann, um festzustellen: Das steht da wirklich. Denn The Crossing hat etwas Ungewöhnliches vor. Es will Einzel- und Mehrspieler auf eine Weise aneinanderkoppeln, wie es niemand vorher gewagt hat.

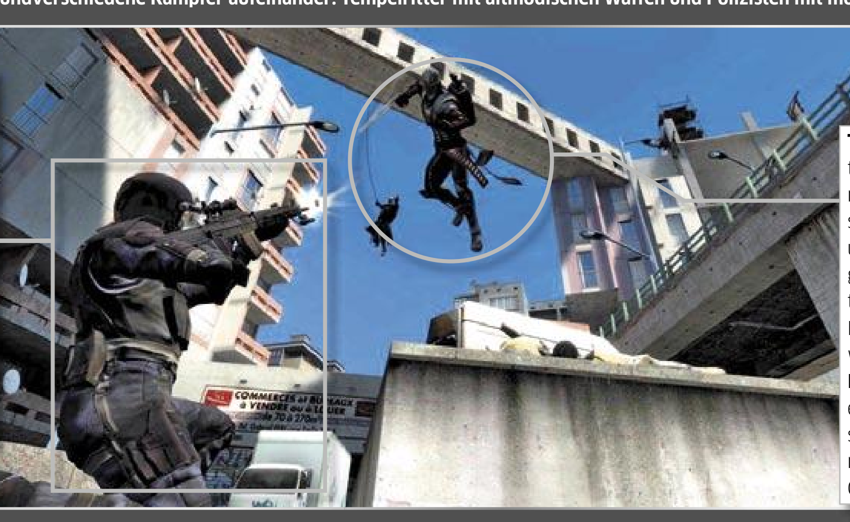
Aber der Reihe nach. Es treten an: Polizisten, Gangs, Tempelritter. Diese seltsame Mischung kommt zustande, weil die Teilnehmenden mittels Dimensionstoren zwischen Paralleluniversen hin- und herreisen. Schauplatz des Geplänkels ist ein Frankreich der Zukunft, wo, natürlich, der Anarchismus regiert.

Warum sich die Fraktionen die Köpfe einschlagen wollen, hat Entwickler Arkane noch nicht erklärt. Wahrscheinlich irgendwas mit Machtübernahme, unterschiedlichen Ideologien, aufgestauter Wut oder so. Es ist auch zweitrangig, solange die Kämpfe Spaß bringen – was sie aller Voraussicht nach tun werden, zieht man das vorangegangene Dark Messiah of Might & Magic in Betracht. Auf dessen Gefechtssystem soll das in The Crossing aufbauen.

Der Clou am Ganzen heißt Crossplayer-Modus. Er bezeichnet die Zusammenführung von Einzelspieler- und Mehrspielermodus.

FRANKREICH STATT HEILIGENDAMM

In The Crossing prallen zwei grundverschiedene Kämpfer aufeinander: Tempelritter mit altmodischen Waffen und Polizisten mit moderner Ausrüstung.

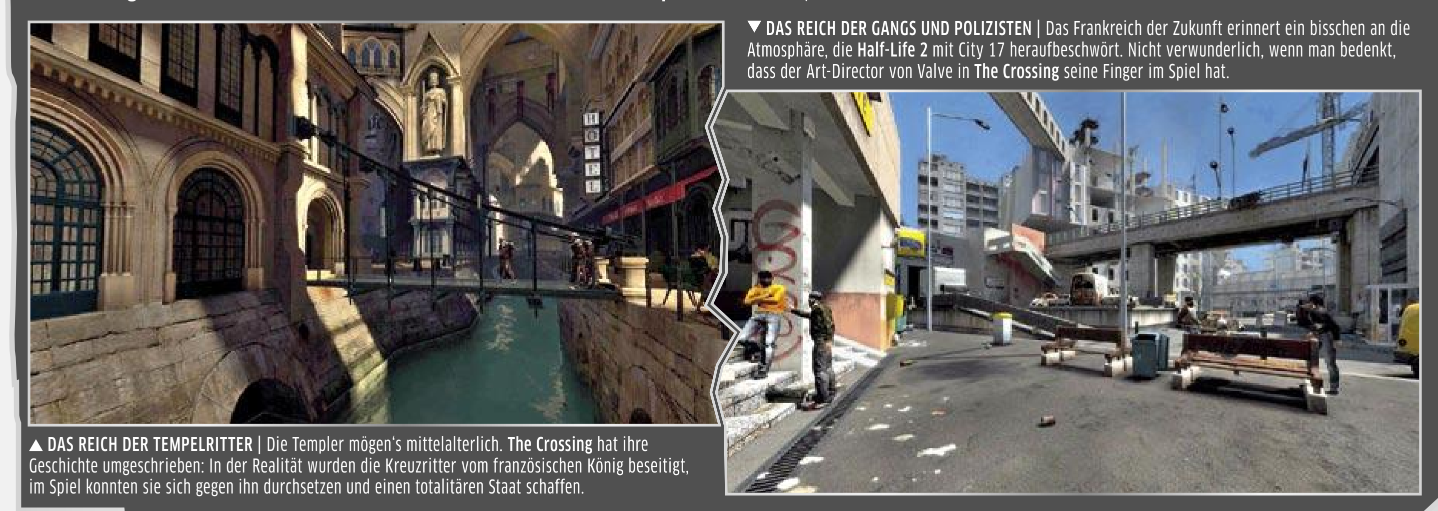


Elitepolizisten Am Körper trägt der Polizist Rauch-, Blend- und Splittergranaten. Seine Waffe ist das Sturmgewehr der Marke M4A1 mit halb- und vollautomatischem Feuermodus. An seiner Schiene lassen sich so feine Dinge wie Zielfernrohre oder Nachtsichtgeräte anschrauben. Ob es derlei in The Crossing gibt, wissen wir allerdings noch nicht. Die Schutzweste hilft dem Polizisten, die sonst tödliche Wirkung von Kugeln abzuschwächen.

Tempelritter Die Tempelritter treten als geschulte und disziplinierte Kämpfer auf. Sie schwingen sich mittels Seilen über Abhänge und nutzen Wurfgeschosse für Angriffe aus der Distanz. Ihre effektivste Waffe aber ist das Schwert. Den Nahkampf will The Crossing wie den aus Dark Messiah of Might & Magic inszenieren, was eine gute Sache ist. Und noch besser: Die Entwickler versprechen mehrere Spezialangriffe – es gibt Geschnetzeltes!

TWO WORLDS

The Crossing verbindet zwei Welten miteinander: Eine wurde von den Tempelrittern erbaut, die andere von den Polizisten.



▲ **DAS REICH DER TEMPELRITTER** | Die Templer mögen's mittelalterlich. **The Crossing** hat ihre Geschichte umgeschrieben: In der Realität wurden die Kreuzritter vom französischen König beseitigt, im Spiel konnten sie sich gegen ihn durchsetzen und einen totalitären Staat schaffen.

▼ **DAS REICH DER GANGS UND POLIZISTEN** | Das Frankreich der Zukunft erinnert ein bisschen an die Atmosphäre, die **Half-Life 2** mit City 17 heraufbeschwört. Nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass der Art-Director von Valve in **The Crossing** seine Finger im Spiel hat.



BILLIG BALLERN | Die Gangs können sich keine teuren M4A1-Sturmgewehre leisten. Sie müssen mit der Uzi auskommen.

KEIN KOMMENTAR | Was dieser Waggon darstellt, wissen wir nicht. Die Entwickler haben keine Erklärung mitgeliefert.

BÖSEWICHT | Das markante Gesicht dieses Herrn legt die Vermutung nahe, dass es sich um eine Story-Person handelt.

WIE IN ECHT | In begabten Händen kann die **Source**-Engine einen realistischen Look erzeugen.

Angenommen, Sie haben sich in der Kampagne für einen Tempelritter entschieden. Der muss nun unversehrt durch die Straßen von Paris kommen, wo sich Bandenmitglieder und Polizisten Schießereien liefern. Nur dass das keine computergesteuerten Nichtspielercharaktere sind, die da aufeinandertreffen, sondern menschliche Spieler, ans Internet angeschlossen.

Sobald Sie die Arena betreten, bekommt der Rest das Ziel, Sie auszuschalten. Als Tempelritter haben Sie Spezialangriffe durch vorher abgeschlossene Missionen drauf. Sie fuchteln mit Schwertern herum, weichen Kugeln mit verrückten Verrenkungen aus, schleudern Wurfgeschosse – alles Vorteile, die die anderen, schwächer ausgerüsteten Gegenspieler dadurch kompensieren, dass sie in der Überzahl sind und in jede Person schlüpfen können, die sich auf der Karte tummelt. Ähnlich wie Agent Smith im **Matrix**-Film. Außerdem tauchen sie nach dem Ableben immer wieder neu auf, schließlich gelten die handelsüblichen Deathmatch-Regeln.

Dieses Konzept soll **The Crossing** in allen möglichen Variationen enthalten; Cops gegen Tempelritter, kooperativ im Team, solo oder bunt gemischt. Um die Verteilung der Spieler, um Server-Zuweisung und Balance will sich das Programm automatisch kümmern. Hoffentlich hebt es sich dabei keinen Bruch.

Für all jene, die keinen Bock auf solche Innovationssprünge haben, gibt es einen stinknormalen Einzelspielermodus, in dem ausschließlich KI-gesteuerte Feinde agieren. Umgekehrt werden auch Mehrspieler-Freaks bedient: Wer mag, klinkt sich in ein Spiel ein, das vom Story-Einschlag losgelöst stattfindet.

Und die Technik? Man braucht sich wohl keine Sorgen zu machen: Valves **Source**-Engine stellt den Antrieb. Und weil die Arkane Studios schon in der Vergangenheit damit gearbeitet haben, sind sie bestimmt erfahren genug, die Technik besser zu nutzen als seinerzeit Nihilistic Software mit **Vampires: The Masquerade – Bloodlines**. Und jetzt lesen Sie den Artikel besser noch einmal. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Und das soll funktionieren? Es fällt mir schwer, die Skepsis abzuschütteln, die mich befällt, wenn ich über das Spielkonzept nachdenke. Da kann soviel schiefgehen, dass mir schon bei der Vorstellung angst und bange wird. Innovationsarmut lässt sich den Entwicklern zumindest nicht vorwerfen. Sobald ich eine spielbare Version ausprobiert habe, gebe ich Bescheid beziehungsweise Entwarnung.

ENTWICKLER: **Arkane Studios**
ANBIETER: **Noch nicht bekannt**
TERMIN: **2008**



MONSTRÖS | Die Zwischengegner erfordern genaue Kenntnis der Fähigkeiten Ihres Teams. Anders sind die riesigen Dämonen nicht zu besiegen.

UNTERSTÜTZUNG | Ihre Teamkameraden greifen Ihnen tatkräftig unter die Arme. Um die Kontrolle zu behalten, steuern Sie auf Wunsch jeden selbst.

BEDROHLICH | Das gelungene Monster-Design ist wahrlich Furcht einflößend. Vor allem aus nächster Nähe wirken Ihre Widersacher schleimig, blutig, ekelhaft – kurzum richtig schön gefährlich!

ABWECHSLUNG | Jede Epoche bietet andere dämonische Ekelpakete, alle mit speziellen Fähigkeiten.

Clive Barker‘s Jericho

Von: Sebastian Weber

Im Kampf gegen schleimige Monster reisen Sie durch die Zeit – der Shooter ist nichts für schreckhafte Gemüter.

Clive Barker, der Name des im englischen Liverpool geborenen Schriftstellers und Regisseurs steht für Horror, der nichts für schwache Nerven ist. Stephen King bezeichnete ihn einst als die Zukunft des Genres. Mit Clive Barker‘s Jericho beschert uns Publisher Codemasters im September einen Spiel gewordenen Albtraum, der Ihnen ein ums andere Mal Schauer über den Rücken jagt.

Der Einsatz der Jericho-Einheit, deren Kommando Sie übernehmen, beginnt harmlos: In der Wüste erscheint die lange verlorene Stadt al-Khali seltsamerweise wieder. Die Bruderschaft der finsteren Glückseligkeit und deren Anführer Arnold Leach starten die Operation Gottessiegel und öffnen einen Spalt, durch den das Böse wiederkehren kann. Der Auftrag des Jericho-Teams, dieses Vorhaben zu vereiteln, schlägt fehl, von Clive Barker eindrucksvoll gestaltete Dämonen überrennen die Stadt. Um Ihr Team halbwegs heil aus al-Khali rauszuführen, bleibt nur, sich den Höllenkreaturen zu stellen.

Sie durchleben al-Khali in fünf Epochen: Die Levels spielen in der Gegenwart, zur Zeit des Zweiten Weltkriegs, der Kreuzritter, der Römer und der Sumerer. Außer dass sich dadurch das Design der Stadt jeweils ändert, bekommen Sie es auch mit unterschiedlichen Monstern zu tun. Bei den Römern treffen Sie auf untote Legionäre, die mit einem Speer bewaffnet auf Sie einstürmen. Eröffnen Sie das Feuer, nutzen die Untoten ihre Schilde als Deckung. Kreuzritter tragen die typische Rüstung mit dem roten Kreuz der Templer und sind mit Schwertern ausgestattet. Clive Barker‘s Jericho orientiert sich immer wieder an historischen Vorgaben, um glaubwürdig zu erscheinen. Einer der Zwischengegner im Zeitalter der Kreuzzüge ist zum Beispiel an einen Bischof angelehnt, der im Mittelalter Kinder

AUS NÄCHSTER NÄHE

Während eines Kampfes stürzen Sie einen Brunnenschacht hinab – das bedeutet nicht zwingend das Ende.



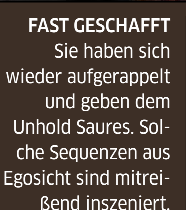
HARTNÄCKIG
Ihr Kontrahent springt Ihnen nach und verfolgt Sie unbarmherzig. Während des Sturzes haben Sie aber keine Chance, sich zur Wehr zu setzen, das Interface und Ihre Waffe blenden aus.



ES WIRD ENG
Die sprühenden Funken tauchen die Szene in ein bedrohliches Licht. So wirkt der schnell näher kommende Widersacher noch gefährlicher.



HARTE LANDUNG
Sie schlagen schmerzvoll am Boden auf. Ihr Gegner greift direkt an. Zum Verschnaufen bleibt keine Zeit.



ANGRIFF
In dieser Sequenz müssen Sie vorgegebene Tasten im richtigen Moment drücken. Andernfalls endet das Leben Ihres Helden blutig.



FAST GESCHAFFT
Sie haben sich wieder aufgerappelt und geben dem Unhold Saures. Solche Sequenzen aus Egosicht sind mitreißend inszeniert.

INTERVIEW MIT **ADAM PARSONS** UND **ENRIC ALVAREZ**

„Die meisten Spieler erwarten diesen Grad an Gewalt und Horror."

PC Games: Wie entstand die Idee zu **Clive Barker's Jericho**?

Parsons: „Clive kam mit einem völlig neuen Konzept zu uns, das er speziell so entworfen hatte, dass es dir durch Mark und Bein fährt. Er hatte schon mit einem Design-Team vorgearbeitet, damit seine Ideen realisiert werden, dann ging er aber eine Kooperation mit uns ein, da wir schon Erfahrungen mit Spieleentwicklung hatten."

PC Games: Inwieweit war Clive Barker letztlich in die Entwicklung eingebunden?

Alvarez: „Clive war bisher in jeden Punkt der Entstehung von **Jericho** involviert. Er hat die Story geschrieben und das Charakter-Design überwacht. Außerdem ist er für den Soundtrack und die Soundeffekte verantwortlich, sodass sowohl das Spielerlebnis als auch die Zwischensequenzen dieses Gefühl von Unwohlsein und Angst transportieren, das nur Clive Barker erschaffen kann. Durch Clives Kreativität und Erfahrung, Geschichten vorzutragen und Filme zu machen, ist **Jericho** wirklich filmreif erzählt."

PC Games: Wieso habt ihr euch entschieden, **Jericho** zu machen, statt bekannten Stoff wie etwa **Das Tor zur Hölle: Hellraiser** umzusetzen?

Parsons: „Während **Das Tor zur Hölle: Hellraiser** ein Kultbuch und eines von Clive Barkers bekanntesten Werken ist, glaubten wir, dass das Konzept von **Jericho** sehr gut funktionieren würde. Die Geschichte von **Jericho** ist immerhin speziell für ein Spiel konzipiert. Die Charaktere und die Art und Weise, wie sie mit ihren Spezialfähigkeiten untereinander harmonieren, ermöglichte uns einen großen Ideenpool, um ein tolles Spiel zu entwickeln. Und das Beste war, dass wir Werke wie **Das Tor zur Hölle: Hellraiser** als Inspiration heranziehen konnten, um grauenvolle Gegner zu erschaffen."

PC Games: Was denkt ihr, wie Spieler mit dem Grad der Gewalt in **Jericho** umgehen?

Alvarez: „**Jericho** ist ein Horrorspiel. Und wie alle Horrorprodukte – seien es Filme, Bücher oder andere interaktive Medien – zielt es auf ein erwachsenes Publikum ab, weshalb wir auch sichergehen, dass das Spiel mit den passenden Alterskennzeichnungen versehen wird. Bei einem Ego-Shooter mit Monstern von Clive Barker glaube ich aber, dass die meisten Spieler genau solch einen Grad an Gewalt und Horror im Spiel erwarten. Wie gesagt, es richtet sich an Erwachsene und deshalb glaube ich nicht, dass es brutaler daherkommt, als andere Spiele oder Filme dieses Genres – wie etwa ein **Dawn of the Dead**."



ADAM PARSONS (links) ist Senior Producer bei Codemasters, ENRIC ALVAREZ Projektleiter bei Mercury Steam.

PC Games: Wie alt sollten Spieler dann eurer Meinung nach sein?

Parsons: „Ganz klar 18."

PC Games: Sind schon weitere Clive-Barker-Spiele in Planung? Vielleicht sogar ein weiterer **Jericho**-Titel?

Parsons: „Dazu kann ich im Moment noch nichts sagen ..."

ins Heilige Land schickte. In Clive Barkers Horrorvision treten Sie gegen genau diese an, bis die Kleinen sich nach einem harten Gefecht mit dem Jericho-Team von ihrem Meister abwenden.

Die Endgegner der Levels sind allesamt schön widerlich gestaltete harte Brocken, die taktisches Vorgehen erfordern. Manche Kreatur ist etwa nur an einer Stelle am Rücken verwundbar, bei anderen gilt es zunächst, ein Rätsel zu lösen, um zum Beispiel einen Strom immer wiederkehrender Finsterlinge zu stoppen. Da kommt Ihr Team ins Spiel: Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die Ihnen in bestimmten Situationen weiterhilft. Einer Ihrer Teamkollegen besitzt beispielsweise einen Röntgenblick, mit dem Sie Gegner durch Wände erspähen, ein anderer bestimmt die Flugbahn einer abgefeuerten Kugel bis ins Ziel, ein dritter belebt gefallene Kollegen wieder. Da Sie durch einen späteren Story-Einschnitt jederzeit zwischen den Jericho-Mannen wechseln dürfen, behalten Sie alles unter Kontrolle. Die restlichen Kameraden sind computergesteuert, gehen geschickt vor und unterstützen Sie im Kampf effektiv. Außerdem steht Ihnen die Möglichkeit offen, Befehle zu geben. In den gezeigten Spielabschnitten kam das zwar kaum zum Tragen, soll aber in späteren Levels wichtiger Bestandteil des Spielverlaufs sein; immerhin vergleichen die Entwickler **Clive Barker's Jericho** gern mit Taktik-Shootern wie **SWAT 4**.

Grafisch kommt die Monsterhatz solide daher. Die Levels sind düster gehalten, die Ungeheuer detailliert – sie passen perfekt zur beklemmenden Atmosphäre: Ob schleimige Haut, große blutige Wunden oder anderweitig entstellte Körper, alles macht einen glaubwürdigen Eindruck. Die Inszenierung ist derart intensiv, dass man nach einem längeren Gerangel erst einmal tief durchatmen möchte. Ihre Rivalen reißen Sie zu Boden, Ihr Kopf schleudert nach einem harten Treffer zur Seite – und Pixelblut spritzt Ihnen ins Gesicht und raubt die Sicht, wenn Sie ein Monster erledigen – komplett aus der Egosicht. Harte Kost für Horror-Fans, aber **Clive Barker's Jericho** richtet sich schließlich an erwachsenes Publikum. Ob die deutsche Version abgeschwächt anlandet, ist noch ungewiss, die USK hat bislang noch keine Altersempfehlung ausgesprochen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Ein Taktik-Shooter gepaart mit Höllenkreaturen à la id Software – da schlagen die Herzen von Horrorliebhabern höher. Fraglich ist momentan nur, wie stark das Team-Feature letztlich zum Einsatz kommt, denn in den bisher gezeigten Szenen reichte es aus, ständig zwischen den Team-Mitgliedern zu wechseln. Das Monster-Design und die Atmosphäre stimmen aber bereits und machen Spaß. Bleibt nur abzuwarten, wie die deutsche Version am Ende aussieht ...

ENTWICKLER: Mercury Steam
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: September 2007

▶ **TREFFPUNKT** | Zusammen mit unserem Partner von der Spionagetruppe Unite warten wir in einer osteuropäischen Stadt auf einen Agenten, der wichtige Infos für uns hat.

▼ **MURPHY'S GESETZ** | Natürlich läuft die Mission nicht so glatt wie geplant – die Dokumentenübergabe geht schief, wir müssen den Datenkoffer einer bewaffneten Bande abluchsen.

IM FADENKREUZ | Bei aller Ballerfreude sollte unsere wackere Heldin ihre Deckung nicht vernachlässigen.

The Agency

Von: Roland Austinat

Cool wie James Bond, schnell wie 24 und lässig wie Alias – das erste Actionspiel für Online-Agenten.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Fantasy, Science-Fiction – da fehlt doch was? Richtig, Agenten-Action! Das dachten sich auch die Designer von SOE Seattle, die wir bei einem Pressetermin in New York trafen. Ihr Spiel: **The Agency**, eine herrlich kreative Mischung aus Online-Rollenspiel und Mehrspieler-Shooter.

„Die Welt ist unser Spielplatz“, erklärt Lead Designer Hal Milton, nachdem er uns eine Mission vorgeführt hat. Darin durchstreift er gemeinsam mit Freunden eine osteuropäische Stadt, auf der Suche nach einem Informanten. Natürlich geht die Dokumentenübergabe fürchterlich schief und er muss die begehrten Infos nun mit Waffengewalt zurückholen. Es folgt ein wildes, dank der comichaften Charaktere aber witzig inszeniertes Geballer.

Für das Absolvieren einer Mission bekommen Sie Erfahrungspunkte und Geld, entweder aufseiten der Spionageorganisation Unite oder im Dienst der Söldnertruppe Paragon. Davon kaufen Sie sich bessere Ausrüstungsgegenstände und aufrüstbare Kleidungsstücke, mit denen Sie sich in Einsatzgebiete rund um den Globus wagen. Ein gefülltes Bankkonto freut auch Ihre Forschungsabteilung, die mehrere Echtzeit-Tage mit den Arbeiten an Ihrem neuen Spion-Fahrzeug beschäftigt ist. Rollt der Flitzer vom Band, schickt das Spiel Ihnen sogar eine SMS auf Ihr echtes Mobiltelefon! Bestandene Missionen gehen Sie erneut an, um Geheimnisse und Bonus-Aufgaben zu entdecken. Unkonventionelle Aktionen wie gewaltloses Vorgehen werden zwar belohnt, doch ganz auf Action verzichten? „Auch James Bond weiß, wann er schießen und nicht mehr reden muss“, grinst Hal Milton. ❑

ERSTEINDRUCK

Roland Austinat



Ich bin ein großer Fan von **Alias**, **James Bond** und neuen Spielideen. Deswegen gefällt mir der Grundgedanke von **The Agency** besonders gut. Die coolsten Szenen aus Agentenfilmen in Südamerika, Asien, Afrika, Europa und vielleicht sogar einer Weltraumbasis nachspielen? Und dann noch per SMS von meinem persönlichen Q angerufen werden? Ganz großartig! Dieses Spiel sollten Sie im Auge behalten.

ENTWICKLER: SOE Seattle
ANBIETER: Sony Online Entertainment
TERMIN: 2008

INTERVIEW MIT **HAL MILTON**

„Das SMS-Feature stelle ich mir cool vor!“



HAL MILTON ist Lead Designer bei SOE Seattle.

PC Games: Wie überzeuge ich andere Charaktere, mir Informationen zu überlassen? Immer nur mit der Waffe, das wäre doch etwas eintönig.

Milton: „Es gibt mehrere Dialog-Optionen: Ihr könnt die Zielperson einschüchtern, überreden, ihr zum Schein zustimmen oder kompromittierende Fotos von ihr schießen, um sie damit zu erpressen.“

PC Games: Die geplanten SMS-Funktionen klingen witzig – kannst du uns noch ein Beispiel dafür geben?

Milton: „Stellt euch vor, ihr bekommt eine SMS von einem eurer Agenten, der eine feindliche Basis aufgespürt hat. Kurz darauf meldet sich ein realer Freund und fragt dich, was dein Agent in seinem Hauptquartier zu suchen hat – das stelle ich mir sehr cool vor!“

Top-Games geschenkt!

Wer sich jetzt für das PC-Games-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!

Ein Jahresabo von PC GAMES – das ideale Geschenk für jeden Gamer!

ANNO 1503 Königs-Edition
Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!**
Prämie: 003111

GTA Vice City
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580

Gothic Collector's Edition mit **Gothic**-Original, **Gothic 2**-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!**
Prämie: 003112

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:

- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen; Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG JA 09

EIN DICKES DING | Das Leben als Gangmitglied ist kein Zuckerschlecken. Ständig sind Sie damit beschäftigt, sich mit Gaunern, Schlägern und anderem Straßengesocks in Gassen und Hinterhöfen zu prügeln. Was anfangs motiviert, mutiert auf Dauer zur Monotonie.

AUF DEN PUNKT GEBRACHT | Die Rollenspiel-Elemente sind eine Bereicherung für das Spiel. Es gibt mehrere Skill-Trees für Ihre Helden.

VÖLLIG VERSCHMIERT | In der aktuellen Preview-Version sparen die Entwickler nicht mit virtuellem Lebenssaft. Auch sonst richtet sich das Spiel eindeutig an erwachsene Spieler.

MARATHON | Die meiste Zeit über sind Sie zu Fuß in **Escape from Paradise City** unterwegs. Auch wenn die Optik ein wenig an **GTA** erinnert. Fahrzeuge klauen oder kaufen geht nicht.

Escape from Paradise City

Von: Peter Hantsche/Stefan Weiß

Von wegen Paradies-Stadt! Das Leben auf den Straßen von Paradise City ist hart, knüppelhart.

Bei der Mischung aus Strategie-, Rollenspiel und Action-Adventure treiben Sie sich mit drei Helden im finsteren Gangstermilieu herum: Nicholas, Angel und Boris. Sie arbeiten für die amerikanische Sicherheitsbehörde National Security Agency (NSA) und infiltrieren in deren Auftrag die Unterwelt der Stadt.

Mit welchem Protagonisten Sie gerade eine Mission erledigen, gibt das Drehbuch vor. Sie lenken Ihre Spielfigur wahlweise im klassischen Strategie-Look (dreh- und zoombare Iso-Ansicht) oder per Charakteransicht (Verfolgerkamera ähnlich **GTA San Andreas**). Letztere ist in der aktuellen Preview-Version gewöhnungsbedürftig, die Maus- und Tastaturbelegung weicht zu sehr von der Strategieansicht ab. Dafür bekommen Sie per Schulterblick Ihrer Figur viel mehr von den zahlreichen Details in den Levels mit, zum Beispiel komplett eingerichtete Läden, die Sie betreten dürfen.

Das Spielziel besteht darin, angrenzende Stadtviertel zu erobern, die von Gangs kontrolliert sind. Da aber niemand freiwillig sein Territorium abtritt, benötigen Sie schlagkräftige Handlanger aus anderen Zonen. Der typische Ablauf einer Mission: Bandenmitglieder verhauen, lokales Hauptquartier finden, Gangsterboss besiegen, Gebiet okkupieren. Die Kämpfe laufen in Echtzeit und automatisch ab. Sie greifen bei Bedarf ein, indem Sie Fähigkeiten oder Gegenstände aktivieren. Besiegte Gegner hinterlassen Geld, Ausrüstung oder Heilmittel und Ihre Spielfigur bekommt Erfahrungspunkte. Rollenspieltypisch steigen die Helden Stufe um Stufe auf und dürfen dabei in einem **Diablo**-ähnlichen Talentbaum Punkte verteilen, um Charakterwerte oder Fertigkeiten zu verbessern. Angel ist beispielsweise auf Kung-Fu spezialisiert, während Nicholas mit Feuerwaffen aller Art umzugehen versteht.

Eroberungen bringen Einfluss, Geld, Fortschrittspunkte für den Talentbaum und Zugriff auf die örtliche Infrastruktur. So kaufen Sie Waffen, heuern Leibwächter an, nehmen Nebenquests an oder lernen bei einem Trainer gegen Bares neue Kniffe. Mithilfe der Übersichtskarte werben Sie Schergen, die je nach Voreinstellung automatisch Ihre Besitztümer bewachen oder benachbarte Gebiete stürmen. Diese Lakaien gibt es in mehreren Versionen, etwa Nahkämpfer, Schützen oder Heiler. Käufliche Upgrades verbessern Ihre Truppe.

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Das Konzept, mit fiesen Schlägertypen seine eigenen Interessen gegenüber rivalisierenden Straßengangs durchzusetzen, ist angesichts **Gangland** nicht neu. Dafür sorgen die Rollenspiel-Elemente in **Escape from Paradise City** für gute Unterhaltung. Weniger spannend sind bislang die stets gleich ablaufenden Missionen. Hier sollte Sirius Games noch nachwürzen und mehr Abwechslung bieten.

ENTWICKLER: **Sirius Games**
ANBIETER: **Frogster Interactive**
TERMIN: **2. Quartal 2007**



STERNSTUNDE | Versucht man zu flüchten, während Widersacher auf den Helden eindreschen, droht man durch den Zustand „dazed“ ausgebremst zu werden. Kennen Sie das?

ÜBERZAHL | Gegen Umzingelungen eignen sich flächendeckende Attacken.

RAN | Nah herangezoomt erkennt man die putzigen Details der Spielfiguren.

KETTENRAUCHER | Die kleinen Racker rauchen Zigarre, während sie prügeln.

HAUDRAUF | Der Bloodletter ist einer der drei Klassen der Beta-Version. Er ist Meister im Umgang mit allerlei Nahkampfwaffen und kann sogar Mitstreiter beschwören.

OBLIGATORISCH | Dürfen in keinem Rollenspiel fehlen: Spinnen, die grünes Gift spucken.

Mythos

Von: Thomas Weiß

Dies ist das erste Online-Rollenspiel, dessen Macher nur darauf hoffen, dass die Server zusammenbrechen.

Ja, ist wirklich so. Mythos wurde gebaut, damit es einstürzen kann. Es ist die etwas eigenwillige Methode der Flagship Studios, die Probe aufs Exempel zu machen. Man will sehen, ob der Internet-Code funktioniert, wie groß die Spielerlast sein darf, bis die Server kollabieren. Die Erkenntnisverwertung soll einem reibungslosen Start von Hellgate: London dienen. Dessen Netcode ist derselbe. Die Chancen stehen gut, dass der Entwickler über all die Steine stolpert, die er sich in den Weg legt. Denn Mythos kostet, sobald es erscheint, keinen Cent. Und ist schon jetzt, in der Beta-Phase, ein überraschend gutes Produkt, zugehörig dem chronisch unterrepräsentierten Genre der Action-Rollenspiele. Eine Legion von Diablo 2-Fans giert nach Nachschub, der auch auf Monitoren jenseits der 14-Zollgröße noch ansehnlich wirkt.

Seine Spaßformel lautet: keine Experimente, nur Bewährtes. Tatsächlich enthält Mythos keinerlei Innovationen, dafür umso mehr Geklautes. Bei World of Warcraft hat man sich bis in die Spitzen bedient. So sieht Ihr Charakter für ein paar Sekunden Sterne und läuft langsamer, wenn ihm Gegner in den Rücken fallen – nur ein Beispiel. Auch Grundlegendes haben sich die Rogues von Flagship geschnappt. Questgeber haben ein gelbes Ausrufezeichen über dem Kopf schweben. Es ist silber, wenn man noch ein paar Knödel essen (lies: Stufen aufsteigen) muss, damit der Auftrag annehmbar wird. Das gelbe Fragezeichen bedeutet, man kann die Belohnung abholen. Und mit welchem Hotkey schlägt man das Quest-Journal auf? Bingo: mit „L“. Alles sorgfältig geklaut.

Das Spieltempo zieht mit Diablo 2 gleich. Monster sterben zumeist im Rhythmus von



GROSSES GERÄT | Hellebarden sind Zweihandwaffen und damit langsamer. Dafür richten sie mehr Schaden an.

START | So sieht der Charakter-Auswahlbildschirm aus.

ZUSAMMENKOMMEN | In den Städten tummeln sich andere **Mythos**-Spieler. Man trifft sich zum Handeln und zum Schließen von Gruppen für Instanzen.

10 BESONDERE FACTS

Für die Charakterisierung von Mythos haben wir für Sie zehn Besonderheiten zusammengefasst.

TALENTARBEIT Flagship setzt sich aus Ex-Blizzard-Mitarbeitern zusammen, die Mythos mal eben aus dem Handgelenk geschüttelt haben.

KLEIN, ABER OHO Das Entwicklerteam umfasst überschaubare neun Leute.

GESCHENKTER GAUL Mythos kostet Sie gar nichts. Außer Zeit. Viel Zeit.

ALLES NUR GEKLAUT WoW, Diablo 2 und Guild Wars geben die Vorbilder.

PERSISTENT UND INSTANZIERT Spieler kommen in Städten zusammen, schließen dort Gruppen und toben sich anschließend in instanzierten Arealen aus.



HAT STIL Die Grafik ist im Comic-Stil gehalten und scrollt butterweich.

NEUES IM WESTEN Mythos ist das erste Diablo 2-ähnliche Online-Rollenspiel, das von einem westlichen Entwickler-Team und nicht aus dem Fernen Osten stammt.

ARENAKÄMPFE PvP gibt's auch. Aber nur in speziellen Arenen.

INSTANZEN FÜR GOLD Beim Händler lassen sich Karten für Gold erwerben, die Sie anschließend bereisen und von Feinden säubern können. Es winkt Beute!

DER HAKEN Irgendwas wird irgendwann irgendwie Geld kosten. Nicht das Spiel an sich, sondern Zusatzinhalt, auf den man sich noch nicht festgelegt hat.

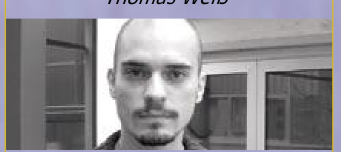
Mausklicks; länger dauert's, wenn man zu einem Boss in den tiefsten Winkeln eines Dungeons vorstößt. Der liefert zum Lohn bessere Gegenstände, die, Sie ahnen es, einer manuellen Identifizierung bedürfen. Erst dann lässt sich Ihr Charakter damit ausrüsten; vorausgesetzt, er weist die notwendigen Statuswerte auf. Für die „Unkaputtbare Plattenrüstung des Verderbens" werden dem Magier die Muskeln fehlen, umgekehrt hat ein Krieger zu wenig Köpfchen, um die „Rachsüchtige Schüler-Robe der Ströme" zu tragen. Das war frei übersetzt.

Pro Level-Anstieg gibt's erwartungsgemäß fünf Punkte zu verteilen, einer zusätzlich für Fähigkeiten, die sich in drei Zweige aufsplitten. Dort baut ein Kniff auf den nächsten auf. Ein Pyromancer darf nach dem Ableben mit „Phönix" sofort wieder ins Leben einsteigen, hat er kräftig in Schwächeres investiert, etwa „Flammende Hand" (Feuerstrahl, der mehrere Gegner trifft) oder „Fiery Weapon" (Nahkampftreffer richten zusätzlichen Feuerschaden an). Wie es ums Balancing bestellt ist, vermögen wir mangels Spielzeit noch nicht festzustellen, aber eines wissen wir: Die Fähigkeiten bringen Spaß und Abwechslung, sie erzeugen dieses treibende Entgegenfiebern nach Stufenanstiegen.

Dungeons sind zufallsgeneriert. Im Gegensatz zu den Städten, wo sich Spieler aus aller Welt zum Chatten und Handeln treffen. Dort kommen auch Gruppen zustande, die im Anschluss die instanzierten Areale gemeinsam betreten und bereinigen können. Es ist wahrscheinlich überflüssig mitzuteilen, dass in der Mitte der Stadt eine Truhe steht, in der sich Gegenstände für später verstauen lassen. Die ansässigen Händler bieten gegen Gold Ausrüstung und, wichtiger, Heiltränke, ohne die jeder Heldenfriedhof wegen Überfüllung geschlossen werden müsste. In der Beta-Version sind die Lebenssäfte mit 50 Copper verhältnismäßig teuer, was einen häufig in die Situation bringt, bereits besuchte Gebiete noch einmal fürs nötige Kleingeld zu durchstreifen. Aber solche Wiederholungen sind in Action-Rollenspielen elementarer Motivationsantrieb. Mythos weiß das und nutzt es aus. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass all jene Action-Rollenspiele, die den Erfolg von **Diablo 2** wiederholen wollten, für ihr Scheitern Geld verlangten. **Mythos** hingegen ist kostenlos und kommt dem, was Blizzards Klassiker vermittelt, bemerkenswert nahe. Ob man den Entwicklern ankreiden sollte, dass sie kein bisschen Experimentierfreude zeigen? Vielleicht nicht. Besser anständig klauen als lausig selber erfinden.

ENTWICKLER: **Flagship Studios**
ANBIETER: **Flagship Studios (Download)**
TERMIN: **2007**



Die Gamebryo-Engine kam bereits in **Oblivion** erfolgreich zum Einsatz. Mittlerweile unterstützt sie auch Direct X 10 – ob man diese Schnittstelle aber für das Spiel nutzt, gaben die Entwickler bislang nicht bekannt.

ENDZEIT | Die nukleare Katastrophe hat ein beklemmendes Szenario hinterlassen. Rost, Trümmer und Schutt pflastern den Weg.

Schon **Oblivion** bot glaubhafte Charaktere und spannende Dialoge. Für **Fallout 3** verbesserte Bethesda nochmal die bereits tolle Darstellung von Gesichtern.

Fallout 3

Von: Felix Schütz

Mehr als ein Oblivion mit Knarren: Bethesdas Endzeit-Rollenspiel setzt auf die Stärken seiner Vorgänger.

Die Chancen standen schlecht. Interplay, die Schöpfer der beliebten **Fallout**-Reihe, zogen sich 2004 aufgrund langjähriger Finanzprobleme vermehrt aus dem aktiven Geschäft zurück. Ihr damaliges Projekt, das Rollenspiel **Fallout 3**, wurde kurzerhand eingestampft. Die Lizenz ging danach an Bethesda Softworks, gefeierte Macher von **Oblivion**. Seitdem arbeitete man im Stillen an **Fallout 3** – einem Titel, der schon jetzt zu den heißesten Rollenspielen des kommenden Jahres zählt!

Ein atomarer Krieg hat die Erde verwüstet, sie verkam zur strahlenverseuchten Ödnis. Eine Postapokalypse, wie sie auch dem Rollenspiel **The Fall** als Hintergrund diente. **Fallout 3** beginnt 30 Jahre nach seinem Vorgänger aus dem Jahre 1998 – was bedeutet, dass Sie die ersten beiden Teile (siehe Kasten rechts) nicht zu kennen brauchen. Im Bunker Vault 101 verbringen Sie den Anfang damit, wichtige Ereignisse Ihrer Kindheit nachzuspielen. So lernen Sie das bedrohliche Szenario kennen, außerdem dient der Abschnitt einer clever eingeflochtenen Charaktererstellung.

In **Fallout 3** gibt es nämlich keine Klassen; stattdessen bestimmen Sie zu Ihrem elften Geburtstag, welche der sieben Attribute – Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Ausstrahlung, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück – Sie ausbilden möchten. An Ihrem 16. Geburtstag legen Sie dann Ihre Spezialisierung in 14 Fertigkeiten fest, darunter etwa Waffenkunde oder das Hacken von Terminals. Die Freiheit hat aber auch einen Haken, in Form der Levelgrenze: Gerade mal 20 Stufen steigt Ihr Charakter auf, danach ist Schluss. Die Vielfalt an Fähigkeiten lädt jedoch zum Ausprobieren ein und soll so zum wiederholten Durchspielen animieren. Laut Bethesda wird man etwa 20 Stunden für die Haupt- und noch mal so viel für all die Nebenaufträge benötigen.

Auf der Suche nach Ihrem verschollenen Vater verlassen Sie den Schutzbunker und erforschen das verwüstete Washington der Zukunft. Die riesige Ruine stellt etwa ein Viertel der Spielwelt, die aber kleiner sein wird als die von **Oblivion**. Gesteuert wird nicht mehr

DAS NEUE V.A.T.S.-KAMPFSYSTEM

Die einst rundenbasierten Taktik-Schlachten sind in **Fallout 3** passé: Wie in **Oblivion** kämpft man aus der Ego- oder Verfolgeransicht in Echtzeit, ähnlich einem Shooter. Dank des V.A.T.S.-Systems lässt sich ein Gefecht allerdings jederzeit pausieren, um so bestimmte Stellen am Gegner gezielt anzuvisieren. Die Trefferchance wird durch Ihre Attribute und Fertigkeiten bestimmt, dargestellt durch Prozentwerte an den Zielbereichen. So ist es beispielsweise möglich, die Waffe des Gegners aus seiner Hand zu schießen. Solche Manöver kosten Sie Aktionspunkte, die sich nur langsam wieder aufladen.

Schüsse in den Kopf enden meist tödlich. In der derzeitigen Fassung geizt **Fallout 3** übrigens nicht mit heftigen Bluteffekten.

Treffer in den Arm entwaffnen den Feind, verletzten ihn aber auch. Ein direkter, kniffligerer Angriff auf die Waffe ist ebenfalls möglich.

Angriffe auf den Torso gelingen oft, da die Zielfläche größer ist als etwa ein Arm. Allerdings ist diese Stelle meist gut gepanzert.

AUFGERÄUMT | Der „Pip-Boy 3000" ist ein kleiner Armband-Computer, der Ihre Charakterdaten, Quests und Karten verwaltet.

aus einer isometrischen Ansicht, sondern in der Ego- oder Verfolgerperspektive. Das wirkt sich vor allem auf das Kampfsystem aus, das man am ehesten noch als „pseudo-rundenbasiert" bezeichnen kann – lesen Sie mehr dazu im Extrakasten oben auf dieser Seite.

Bethesda modernisiert zwar das **Fallout**-Konzept, jedoch ohne seinen Charme anzutasten. Die Charaktere und Dialoge sind mal witzig, mal derb, aber stets der unverwechselbaren Atmosphäre des ersten Spiels nachempfunden. Durch viel Entscheidungsfreiheit bei den Quests nehmen Sie außerdem Einfluss auf den – teils makaberen – Handlungsverlauf. Beispielsweise bestimmen Sie, ob Sie eine Menschenkolonie für Ihren Auftraggeber in die Luft jagen oder ihn stattdessen an den Sheriff verpfeifen. Von Ihren Taten hängt außerdem ab, wie sich die Nichtspielercharaktere (NPCs) Ihnen gegenüber verhalten.

Von solchen NPCs gibt es Hunderte in **Fallout 3**. Zum Vergleich: **Oblivion** enthielt rund 1.500 KI-Bewohner. Dafür sollen sich die **Fallout**-NPCs realistischer verhalten und mehr Tiefgang bieten als in **The Elder Scrolls 4**. Und wer sich darin über den adaptiven Schwierigkeitsgrad geärgert hat, darf aufatmen: Die Stärke der Feinde passt sich in Bethesdas neuem Spiel nicht mehr Ihrem Charakterlevel an.

Als Grafikmotor kommt wieder die bewährte, stark aufgebohrte Gamebryo-Engine zum Einsatz. Ob auch Direct X 10 unterstützt wird, ist derzeit noch nicht bekannt. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Die **Fallout**-Reihe hat mich immer kalt gelassen. So lange, bis ich erkannte, was die Profis von Bethesda mit ihr vorhaben. Herrlich düstere Endzeitstimmung, Top-Grafik und ein pausierbares Kampfsystem, das Taktiker belohnt – kann das noch schiefgehen? Sicher, Story, Quests und Balancing müssen stimmen. Doch bei Bethesda mache ich mir da keine Sorgen. Das wird ein Fest!

ENTWICKLER: **Bethesda Softworks**
ANBIETER: **Nicht bekannt**
TERMIN: **Ende 2008**

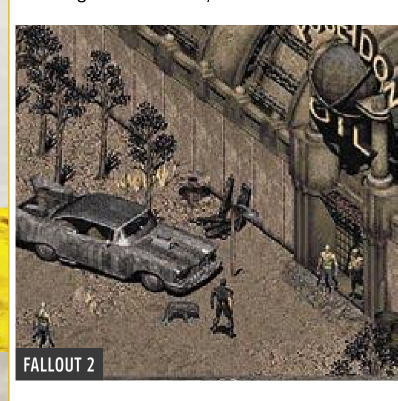
ZUR ERINNERUNG

Fallout 3 ist derzeit in der Entwicklung, doch sind bereits vier Spiele der Endzeit-Reihe erhältlich. Lesen Sie über ihre Höhe- und Tiefpunkte.



Fallout (1997): Teil 1 von Interplays Science-Fiction-Rollenspiel war ein Erfolg. In isometrischer SVGA-Rendergrafik erkundete man das postnukleare Kalifornien der Zukunft. Die rundenbasierten Kämpfe wurden aufgrund blutiger Tötungsszenen zensiert, weshalb sich die deutsche Version stark verspätete.
Wertung in PC Games 5/98: 80 Punkte

Fallout 2 (1998): Der Nachfolger war gelungen, bot aber bis auf bessere Begleiterkontrolle und ein aufrüstbares Auto kaum Neuerungen. Manche Fans ärgerten sich über die vielen Anspielungen auf die Popkultur der 90er-Jahre.
Wertung in PC Games 1/99: 80 Punkte



FALLOUT 2



Fallout Tactics (2001): Der Taktik-Abklatsch im Stil von **Jagged Alliance** enttäuschte mit trister Grafik und schüchterner Feind-KI. Immerhin: Der Mehrspielermodus sorgte für Spaß.
Wertung in PC Games 5/01: 79 Punkte

Fallout: BoS (2004): Das Action-Rollenspiel mit dem Untertitel **Brotherhood of Steel** erschien nur auf Konsolen und gilt als der Tiefpunkt der Reihe.

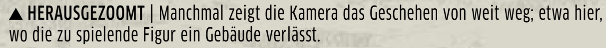
Von: Thomas Weiß

Der Entwickler hat mit Das Geheimnis der Druiden und The Moment of Silence gute Geschichten erzählt. Er tut es wieder.



GÖTTER IN WEISS | Die beiden Nervenärzte streiten sich um die Behandlung der fünf Patienten, die ihre Erinnerung verloren haben.





▲ **HERAUSGEZOOMT** | Manchmal zeigt die Kamera das Geschehen von weit weg; etwa hier, wo die zu spielende Figur ein Gebäude verlässt.

▶ **PSYCHOPATH** | Der Typ hinten ist ernsthaft gestört. Er neigt dazu, Menschen, die ihm begegnen, erwürgen zu wollen. Gehen Sie mit einem anderen ein Bier trinken.



Overclocked

Es regnet an diesem Tag in New York, der Verkehr ist dicht, die Passanten scheinen es eilig zu haben. Soweit nichts Auffälliges. Dann läuft eine Frau auf die Straße, sie ist nackt, man sieht ihre Brüste. Ihr Gesicht: ausdruckslos. Sie hält eine Waffe in der Hand, hebt die Arme und schießt in die Luft. Schnitt.

So. Und jetzt sitzt man als Spieler erst mal da und glotzt blöd. Denn einen solchen Vorspann hat man nicht erwartet; er ist mutig in Zeiten, wo Brustwarzen und Pistolen gern mit dem Teufel in Verbindung gebracht werden, zumal in Computerspielen. Er gehört zu **Overclocked**, das sich überhaupt ein bisschen anders gibt als der Rest der Adventures, **Fahrenheit** ausgenommen.

Die erste Aktion, die man den Helden ausführen lassen kann, ist ein Blick in den Spiegel: Psychiater David McNamara schaut sich an und spricht nicht. Die seltsame Geräuschlosigkeit dieser Szene legt die Vermutung nahe, dass **Overclocked** ein Spiel der Reflexion ist. Jetzt nicht bezogen auf die Angewohnheit von Spiegeln, ihre Umwelt wiederzugeben, sondern darauf, dass es der Gedankenwelt seiner Figuren die Wichtigkeit zuspricht, die sie verdient.

McNamara ist nach New York geladen worden, um fünf traumatisierte Personen zu behandeln, genauer: zum Reden zu bringen. Die Patienten sind in einem Krankenhaus untergebracht, das keinerlei Qualitätsansprüche erfüllt: Der Eingang ist von einem Gitterkäfig umgeben, die Wände erscheinen kalt und karg, Fenster gibt es keine. Was es gibt: Eine mürrische Schwester und einen arroganten Arzt, der McNamara widerwillig zu sich hereinbittet. Wären die Patienten nicht schon verrückt, sie würden es nach einem Aufenthalt.

Während man sich mit der Schwester unterhält, indem man Icons anklickt, sagt McNamara etwas, das zwei Schlüsse zulässt. Der

EIN SCHRITT ZURÜCK

Nein, nein. Nicht was Sie denken. Die Überschrift bezeichnet McNamaras Vorgehen, die Patienten zu hypnotisieren, damit sie sich an Vergangenes erinnern.

Der Patient, der in Zelle Nummer 1 liegt, hat bei seiner Einweisung stets ein Wort gemurmelt: delete. Damit konfrontiert, lässt er sich von McNamara mit einem Pendel hypnotisieren. **Overclocked** leitet dadurch einen Zeitsprung ein – und einen Charakterwechsel. Fortan dirigiert die Maus den Patienten. So finden Sie allmählich heraus, was sich zugetragen hat.



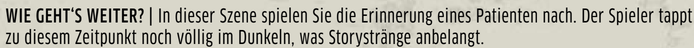
▲ **„DIE AUGEN WERDEN SCHWEEER"** | Während McNamara pendelt und den Patienten mit dem Begriff „delete" anspricht, wird dieser kooperativ und beginnt sich zu erinnern. Es erfolgt ein Schritt zurück in der Zeit …

▼ **ROHE GEWALT** | Der Patient erscheint in einem dunklen Raum. In seinem Inventar trägt er eine Brechstange, mit der er ein Gitter aufbricht. Was und wo ist dieser Ort? Der Spieler darf grübeln.



▲ FERNGESPRÄCH | Das PDA ist McNamaras Verbindung zu Charakteren außerhalb von New York. Wenn es im Spiel nicht weitergeht, ist's eine gute Idee, es zu benutzen.

▼ KUNSTGRIFF | Dass diese Kneipe an ein Gemälde Edward Hoppers erinnert, ist wohl kein Zufall. Auch der Held erscheint gleichsam einsam wie eine der abgebildeten Personen.



WIE GEHT'S WEITER? | In dieser Szene spielen Sie die Erinnerung eines Patienten nach. Der Spieler tappt zu diesem Zeitpunkt noch völlig im Dunkeln, was Storystränge anbelangt.

eine, dass es die Entwickler nicht so genau genommen haben mit der Recherche über die Art, wie Psychopharmaka funktionieren; der andere: McNamara hat eine unkonventionelle Vorgehensweise. Er sagt, er möchte die Patienten gern unverfälscht erleben und bittet, sämtliche Medikamente abrupt abzusetzen. Den Medikamentenschrank im Arztzimmer bezeichnet McNamara abfällig als Giftschrank. Das ist komisch, weil so meistens Psychologen denken, aber keine Psychiater – die ersten heilen mit dem Geist, die zweiten durch Chemie.

Woanders zeigt Overclocked großes Talent im Zeichnen von Figuren: Ein Detective braucht bloß ein paar wenige Sätze zu sagen, schon umgibt ihn ein erstaunliches Charakterprofil. McNamara erklärt, dass Arztkittel zumeist unangenehm auf Patienten wirkten. Der Ermittler kontert, dass es bei „den Bullen" genau umgekehrt sei: Da bekämen die Leute Angst, wenn man in Zivilkleidung auftauche. Das ist ein Beispiel für die vielen lichten Dialogmomente im Spiel.

Die Erzählstruktur der Story hat keine Chronologie, sondern bezieht ihren Charme aus der Zusammenführung von Rückblenden. Sobald McNamara seine Patienten zum Sprechen animiert, springt Overclocked in der Zeit zurück. Der Spieler kriegt die Kontrolle des sich Erinnernden. Derer gibt es, wie gesagt, fünf, und all ihre Erlebnisse scheinen clever verwoben. Spannung ist nichts, womit sich Adventures für gewöhnlich rühmen können – dieses hier kann es aller Voraussicht nach. Der Preis für abgekaute Fingernägel heißt gedrosselter Rätselanspruch. Die Puzzles, die wir in der Beta-Version gelöst haben, sind keineswegs schlecht; sie sind schlicht sehr einfach im Vergleich zu The Moment of Silence vom selben Entwickler. Das liegt auch an der Möglichkeit, sich alle Hotspots mit einem Druck auf die Leertaste anzeigen zu lassen. Ein finales Urteil wollen wir uns aber natürlich noch nicht erlauben. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Mit einigen Wesenszügen des Hauptdarstellers bin ich unzufrieden. Aber er muss mir nicht sympathisch sein, damit ich **Overclocked** mögen kann. Die Beta-Version habe ich nämlich genossen. Mir gefällt die Erzählweise mit ihren zerstückelten Rückblenden; so was kennt man sonst aus dem Kino von Filmen, die nur ein paar wenige Wahnsinnige sehen wollen.

ENTWICKLER: **House of Tales**
ANBIETER: **Anaconda**
TERMIN: **12. Oktober 2007**



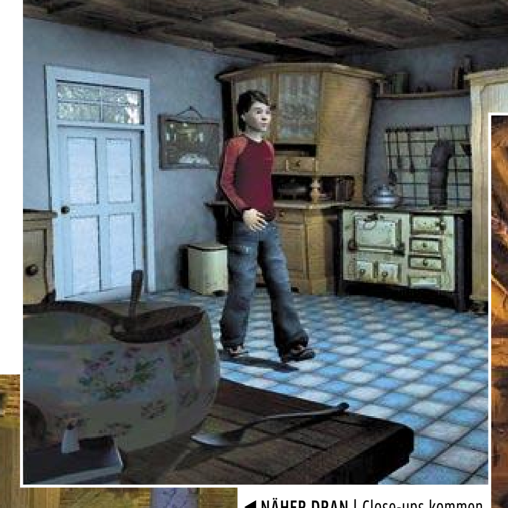
▼ AUTSCH | Die Landung erfolgt etwas unsanft. Der Patient macht unabhängig davon einen gehetzten Eindruck. Er fühlt sich verfolgt. Doch von wem? **Overclocked** lässt sich genüsslich Zeit mit den Antworten.

▲ KLETTERPARTIE | Draußen angekommen, findet sich der Patient von einem Zaun umringt. Doch das Ölfass ließe sich als Leiter missbrauchen … gedacht, getan!

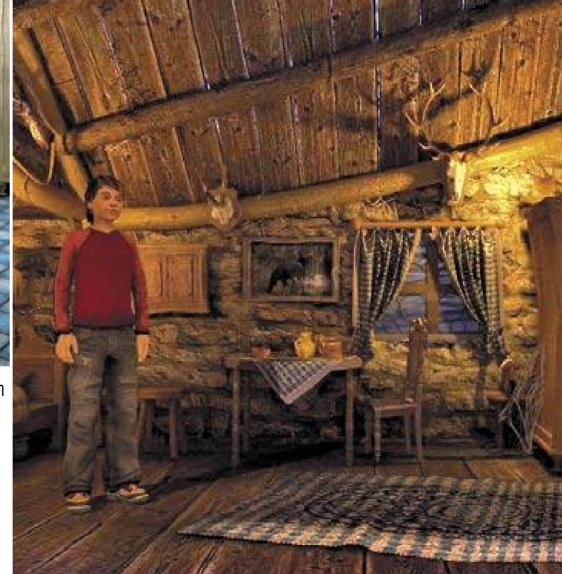
▲ ERWISCHT | Draußen erhascht er ein Boot, mit dem er zu flüchten gedenkt. Dann ist am Himmel auch schon der Polizeihelikopter sichtbar und richtet sein Licht auf den Einsamen, der da nachts auf einem Schlauchboot treibt.

Von: Felix Schütz

In diesem Adventure rätseln Sie vierdimensional! Am Tage, nachts und sogar in der Vergangenheit.



◀ **KLASSISCH** | Das Spiel wandert auf vertrauten Pfaden: Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus, Actionszenen gibt's keine. Im Vordergrund stehen die Story und das Lösen kniffliger Rätsel.



◀ **NÄHER DRAN** | Close-ups kommen häufiger zum Einsatz als noch in **Simon the Sorcerer 4**. Daher haben die Entwickler auch die Mimik der Charaktere verbessert.

▶ **DETAILREICH** | Die 3D-Figuren bewegen sich durch fein gerenderte 2D-Landschaften. Kleine Animationen sollen die starren Umgebungen lebendiger gestalten.

Everlight

Nach dem Erfolg von Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben war es nur eine Frage der Zeit: Die Entwickler Silver Style veröffentlichen Ende August ihr nächstes Adventure. Auch in **Everlight** ist die Hauptfigur ein Jugendlicher, der eine fremde Zauberwelt entdeckt – Melvin. Allerdings ist er, anders als der vorlaute Simon, ein ganz Braver.

Schüchtern und verträumt betritt Melvin einen Kerzenladen, wo ihm der eigenartige Mister Teeth die Wege der Magie eröffnet. Um sich als würdig zu erweisen, wird er kurzerhand an einen wundersamen Prüfungsort teleportiert: in die verwunschene Stadt eines Märchenlandes. Ein Fluch lastet auf der beschaulichen Ortschaft. Jede Nacht verändern sich die Charaktere der Bewohner, ohne dass sie sich am nächsten Morgen daran erinnern. Da wird aus der alten Jungfer etwa eine männerverschlingende Nymphomanin – ganz schön peinlich! Im Laufe des Spiels lernt Melvin auch, in die Vergangenheit zu reisen, wo er die Stadt in ihren jungen Jahren vorfindet. Dort setzt er Dinge in Gang, die sich dann in der Gegenwart auswirken – „vierdimensionales Rätseldesign" nennen das die Entwickler, nicht ohne Stolz.

Die Tag- und Nachtwechsel bieten Stoff für clevere Aufgaben: Der vermögende Dorfschmied ist tagsüber etwa ein enthaltsamer Zeitgenosse. Nachts hingegen lässt er sich in der Taverne so richtig volllaufen – ein guter Zeitpunkt, um ihm sein Geld abzujagen. Stets an Melvins Seite ist die freche Elfe Fenny. Sie hilft ihm als eine Art sprechendes Notizbuch und sorgt mit ihrer eifersüchtigen Ader für witzige Kommentare.

Silver Style baut die Stärken von **Simon 4** aus: Die Sprachausgabe wird professioneller und es kommen mehr Close-Up-Einstellungen zum Einsatz. Trotz gleicher Engine sieht **Everlight** schöner aus als **Simon**: Eine detailliertere Mimik der Charaktere, feinere Lichteffekte und doppelt so viele Animationen werten die Grafik auf. Auch Komfortfunktionen wie die Übersichtskarte und eine mehrstufige Hilfe-Funktion wurden übernommen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Mit **Simon the Sorcerer 4** hat Silver Style ein ordentliches Adventure gestrickt – und **Everlight** scheint noch mal einen Tick besser zu werden. Zeitreisen sind jedenfalls ideal für kreative Puzzles, bei denen man auch mal um die Ecke denken muss. Ich freue mich auf die skurrilen Charaktere bei Nacht und die Elfe Fenny als frechen Sidekick. Hoffentlich gelingen Story und Atmosphäre besser als in **Simon 4**.

ENTWICKLER: **Silver Style**
ANBIETER: **TGC**
TERMIN: **31. August 2007**



LICHT AUS | Per Button wechselt man jederzeit zwischen Tag und Nacht. Die mehr als 40 Locations wurden dafür liebevoll in zwei verschiedenen Lichtverhältnissen vorgerendert.

◀ **FEINDSELIG** | Der Gesichtsausdruck dieser Hochelfe lässt darauf schließen, dass sie kein friedliches Beisammensein im Sinn hat.

▼ **GUT BEHÜTET** | Imperiale Rüstungen wie die der Ritter des Sonnenordens (links) zeichnen sich durch ihren pompösen Federschmuck aus. Derlei Details wurden mit Sorgfalt umgesetzt.

▲ **FACE-LIFTING** | Vergleicht man die alten Bilder mit den neuen, so wird ersichtlich: Die Figuren und Landschaften sind reicher an Details geworden.

▼ **SIZE DOES MATTER** | Man munkelt, die Länge der Zwergenbärte sage etwas über ihren Level aus. Ob's stimmt? Das erfahren Sie bei buffed.de.

WARHAMMER ONLINE

Age of Reckoning

Von: Thomas Weiß

Die Quest von Entwickler Mythic lautet: Mach Blizzard Konkurrenz. Kategorie: doppelt episch.

Ein leises Röcheln dringt aus der **Dark Age of Camelot**-Ecke. Das Online-Rollenspiel hat seine besten Tage gesehen. Es ist höchste Zeit, dass Mythic nach dem gescheiterten **Imperator**-Versuch wieder Fuß fasst in einem Genre, vor dem sich Spiele-Entwickler fürchten, seit **World of Warcraft** kam, sah und siegte. **Warhammer Online** ist auf dem besten Weg, Spieler aus Azeroth herauszulocken; 200.000 haben sich bereits zum Beta-Test angemeldet. An dem wollten wir auch teilnehmen, doch Journalisten müssen draußen bleiben. Vorerst zumindest. Über die Gründe spekulieren wir besser nicht.

Spielen durften wir trotzdem; PC-Games-Redakteur Felix Schütz prügelte sich auf der Role Play Convention 2007 in Münster mit Menschen, Elfen und Orks, er sagt: „Die Steuerung ist clever und intuitiv, die Action rasant, die Charaktere schauen gut aus. Nur die Umgebungsgrafik hinkt dem Rest hinterher.“ Weil er bloß in PvP-Gebieten unterwegs war, weiß er nichts zu anderen Aspekten des Spiels zu berichten.

Diese Lücke können wir schließen; interessante Facts sind zu den Quests ans Licht gekommen. Eine Sache, die Anerkennung verdient, ist die Funktionsweise berühmt-berüchtigter Aufträge der Marke: Töte 20 Bären und kehre zurück. Die soll's in dieser jämmerlichen Form nicht mehr geben, an ihre Stelle tritt: eine clevere Variante. So stehen überall in der **Warhammer**-Welt Nichtspielercharaktere herum, die Ihnen Belohnungen für erlegte Mobs überreichen – unabhängig davon, ob Sie eine Quest dafür haben oder nicht. Sie entscheiden, wo Sie sich auf die Jagd begeben, wie viele Gegner Sie aufmischen, bevor Sie den Lohn für die Mühen einfordern. Das ist wohldurchdacht und angenehm anders. Dann gibt es Exploration-Quests, die Ihnen Erfahrungspunkte fürs Erforschen von Gebieten zuschreiben; es gibt RvR-Quests, die sich um die Eroberung spielerkontrollierter Schlachtfelder drehen; und es gibt Public Quests, an denen jeder teilnehmen kann, der gerade des Weges kommt. Wie genau das geht, erklären wir noch. Sobald wir im Beta-Test sind. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Gespielt habe ich **Warhammer Online** nicht. Noch nicht. Doch mein Vertrauen in Mythic ist groß, sind sie doch das einzige Studio, das einen vernünftigen PvP-Server im Genre aufgestellt hat: In **Dark Age of Camelot** kann, wer will, jeder gegen jeden antreten. Selbiges verspreche ich mir auch von **Warhammer Online**, das den Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen ebenfalls höchste Wichtigkeit beimisst.

ENTWICKLER: **Mythic**
ANBIETER: **GOA**
TERMIN: **1. Quartal 2008**

Sim City Societies

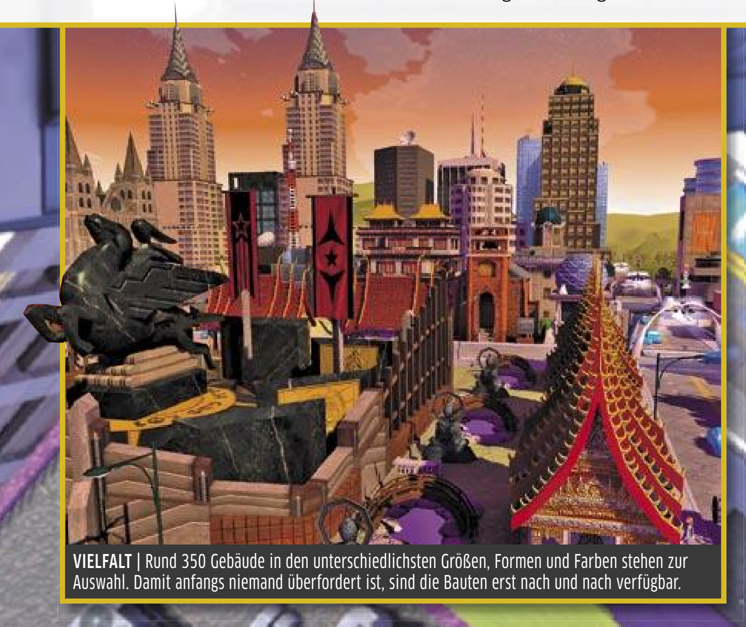
WIEDERKEHR | Der beliebte Aufbau-Klassiker ist zurück! Zugänglicher und schöner als je zuvor soll er Fans wie Neueinsteiger glücklich machen.

Von: Roland Austinat

Weniger Mikromanagement, mehr Spielspaß: Das jüngste Sim City beschreitet frische Aufbauwege.

Jeder fängt mal klein an: Bevor Star-Designer Will Wright auch nur davon träumen konnte, in **Spore** ganze Universen zu besiedeln, startete er vor 18 Jahren mit einer einzigen Stadt. Heute haben selbst Gelegenheitsspieler schon mal von seiner Städtebausimulation **Sim City** gehört. Die hat sich allerdings mit dem vierten Teil der Reihe (2003) in eine Expertenecke bewegt, aus der Electronic Arts und Entwicklungsstudio Tilted Mill (**Caesar 4**) sie wieder herausholen wollen: durch **Sim City Societies.** Beispielsweise gehört darin die einst fitzelige Planung von Strom- und Wasserversorgung endlich der Vergangenheit an.

Das Grundprinzip von **Sim City** ist nach wie vor das Gleiche: Sie bauen Wohnhäuser und allerlei Büro- sowie Industriegebäude, um Bewohner (sogenannte Sims) in Ihre Siedlung zu locken. Durch geschickte Steuererhebungen gelangen Sie an die nötigen Finanzmittel zum Bau neuer Stadtviertel. Damit Ihre Sims nicht die Lust an der Arbeit verlieren, sorgen Sie für Freizeitaktivitäten wie Restaurants, Kneipen und Vergnügungsparks. So weit, so bekannt. Neu ist, dass Sie jetzt stärker über das Wohlergehen der Sims wachen, anstatt sich zum Beispiel über die lückenlose Energieversorgung Ihrer Metropole zu kümmern – **Die Sims** lässt grüßen. „Ihr könnt einen Sim beispielsweise in ein Elektrogeschäft schicken, wo er sich einen neuen Hightech-Kühlschrank kauft und diesen anschließend daheim aufbaut", erklärt Assistant Producer Dan Alioto bei unserem Firmenbesuch. „Das erhöht für eine gewisse Zeit die Zufriedenheit des Sims und damit seine Motivation zu arbeiten. Und das bedeutet mehr Geld für sich und für den Spieler." Dementsprechend sollte auch der Weg in die Firma so angenehm wie möglich



VIELFALT | Rund 350 Gebäude in den unterschiedlichsten Größen, Formen und Farben stehen zur Auswahl. Damit anfangs niemand überfordert ist, sind die Bauten erst nach und nach verfügbar.

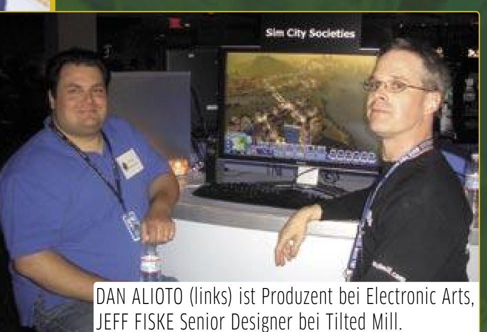


AUSGLEICH | Dieses betongraue Viertel ist gnadenlos überindustrialisiert. Um die daraus resultierende Unzufriedenheit der Sims abzufedern, wurde inmitten der Fabriken ein Jahrmarkt errichtet.

INTERVIEW MIT **DAN ALIOTO UND JEFF FISKE**

„Das Spiel parodiert augenzwinkernd."

PC Games: Können wir eine Stadt mit gemischten Gesellschaftsenergien errichten, beispielsweise industrielle Plattenbauten auf der einen und kreative Künstlersiedlungen auf der anderen Stadtseite?



DAN ALIOTO (links) ist Produzent bei Electronic Arts, JEFF FISKE Senior Designer bei Tilted Mill.

Fiske: „Ihr könnt die sechs Energietypen beliebig kombinieren, sogar innerhalb eines Viertels. Eure Sims wohnen in einem Wohlstands-Haus, besitzen einen Hingabe-Arbeitsplatz und entspannen in einem Gehorsamkeits-Gebäude? Kein Problem! Wichtig ist dabei nur, dass sie die Gebäude problemlos erreichen können. Ein Drittel aller Bauten steht euch von Anfang an zur Verfügung, den Rest müsst ihr euch erst noch freispielen."

PC Games: Parodiert das Spiel mit Energien wie Industrie oder Gehorsam nicht auch kapitalistische oder totalitäre Gesellschaften?

Fiske: „Oh ja, aber sehr augenzwinkernd. Setzt ihr etwa auf Gehorsam, dann stört es euch einen Dreck, ob eure Bewohner glücklich sind. Sie arbeiten im Justizpalast, dem Propagandaministerium oder werden zu Blockwarten ausgebildet. Aus diesen Gebäuden strömen dann Männer in schwarzen Anzügen, die nach Hippies an liberalen Unis suchen. Oder nach Künstlern, um sie von der Straße zu holen. Demonstranten aus einem Hingabe-Viertel dämmen diese Machenschaften allerdings ein."

PC Games: Ändern die Gesellschaftsenergien auch die Optik meiner Städte?

Alioto: „Nicht nur das, sondern auch die Hintergrundmusik und die Beleuchtung – über einer Industriestadt hängt oft ein dunkler Smog-Grauschleier."

PC Games: Gibt's ein Wiedersehen mit den Naturkatastrophen früherer **Sim City**-Teile?

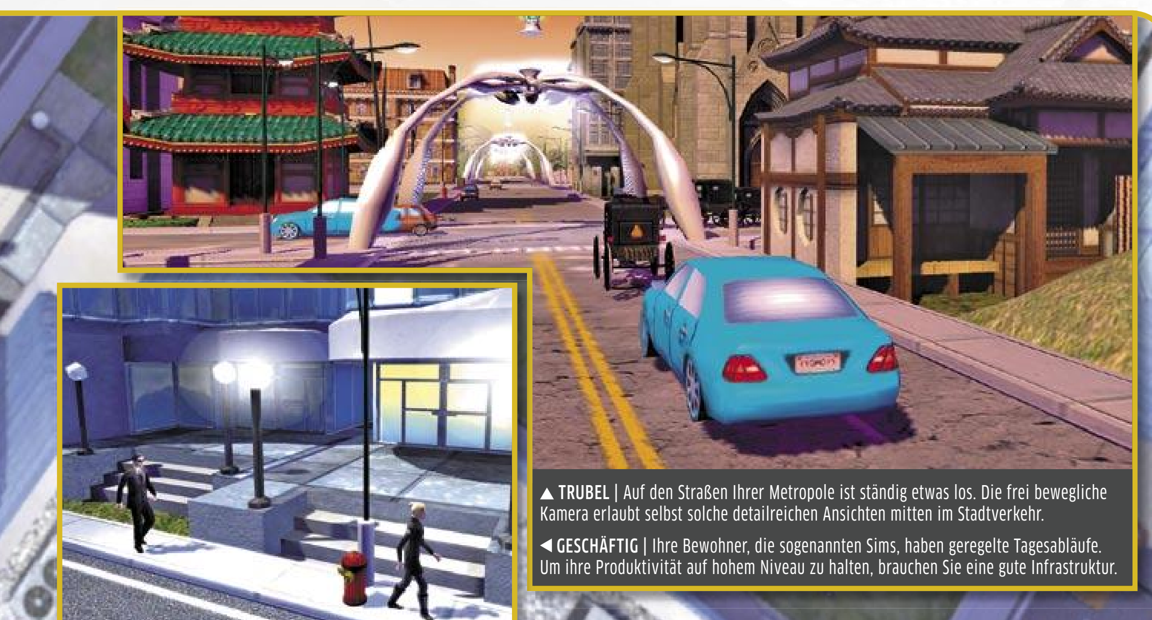
Fiske: „Im normalen Schwierigkeitsgrad nicht so sehr. Doch wenn ihr eine Herausforderung mögt, macht ihr Bekanntschaft mit Brandstiftern oder Epidemien."

sein: Gibt es Staus oder gar kaputte Straßen, steigt der Unmut Ihrer Bewohner.

Die zweite große Neuerung sind die sechs sogenannten Gesellschaftsenergien: Industrie, Wohlstand, Kreativität, Hingabe, Gehorsam und Wissen bestimmen das Angebot an Gebäuden und damit die Zufriedenheit Ihrer Sims. Konzentrieren Sie sich etwa auf Wissen, stehen Ihnen Verwaltungsgebäude zur Verfügung. Die steigern die Qualität aller Lernanstalten in Ihrer Stadt. Prompt sind Sims, die dort zur Schule oder Uni gehen, glücklicher und werden für bessere Jobs mit höherem Einkommen ausgebildet.

Die sechs Energietypen wirken sich ebenfalls auf das Stadtbild aus: Mietskasernen und rauchende Fabrikschlote spiegeln Industrie wider, während Kameras an Straßenlampen Kennzeichen eines Überwachungsstaates sind. „Eure Spielweise ändert sich je nach Ausrichtung eurer Stadt", sagt Senior Designer Jeff Fiske. „In einer industriellen Gesellschaft ist Arbeitskraft beispielsweise billig und so stört es mich nicht, ob es meinen Schergen gut geht oder nicht." In die Mietskaserne einer solchen Stadt lassen sich mehr Sims einpferchen, doch dort werden sie schneller krank und somit unglücklich. „Aber wen stört das?", grinst Fiske, „Als Ausbeuter sind mir Einzelschicksale doch egal."

Steht die Grundstruktur Ihrer Stadt, toben Sie sich an abgefahrenen Gebäuden aus. Beamte einer korrupten Polizeiwache (Energietyp Industrie) schauen bei Verbrechen schon mal weg, was mehr Geld in Ihre Kasse bringt. Doch wenn direkt nebenan eine Schule für Selbstverteidigung (Energietyp Hingabe) steht, können daraus gelegentlich Kung-Fu-Meister spazieren, die den Sumpf des Verbrechens selbst trocken legen. ❑



▲ **TRUBEL** | Auf den Straßen Ihrer Metropole ist ständig etwas los. Die frei bewegliche Kamera erlaubt selbst solche detailreichen Ansichten mitten im Stadtverkehr.

◀ **GESCHÄFTIG** | Ihre Bewohner, die sogenannten Sims, haben geregelte Tagesabläufe. Um ihre Produktivität auf hohem Niveau zu halten, brauchen Sie eine gute Infrastruktur.

SCHON GEWUSST?

Vor rund 18 Jahren erschien das erste Sim City. Es war die Geburtsstunde einer beispiellosen Erfolgsserie.

DIE RIESIGE SIM-FAMILIE
Es gibt heute über ein Dutzend **Sim City**-Ableger, darunter Kuriositäten wie **Sim Copter**, **Sim Farm** oder die Ameisensimulation **Sim Ant**. Zudem wurden **Sim City** (1989) und **Sim City 2000** (1993) für zahllose Plattformen umgesetzt.

STOLPERSTEINE
Ein legendärer Bug: In **Sim City** hatte Ihre Stadt nach dem Laden eines Spielstandes keinen Strom – das Spiel musste erst für zwei Minuten pausiert werden.



DER KREATIVE KOPF
Kein Geringerer als Designer-Legende Will Wright (Bild) entwickelte 1989 mit seiner Firma Maxis den Urklassiker **Sim City**. Elf Jahre später übertraf er sich selbst: Seine Lebenssimulation **Die Sims** (Bild unten) zählt zu den erfolg- und einflussreichsten PC-Spielen aller Zeiten. Derzeit arbeitet er an dem Strategie-Knüller **Spore**.



ERSTEINDRUCK

Roland Austinat

Der Wechsel vom gesichtslosen Stadt-Mikromanagement zum Blick auf die Sims, deren Wohlergehen von den sechs Gesellschaftsenergien abhängt – ein mutiger Schritt in die richtige Richtung. Ich möchte **Sim City Societies** dringend selbst spielen, allein schon um herauszufinden, wie lange ich zum Freischalten aller Spezialgebäude benötige und wie es um die Langzeitmotivation bestellt ist.

ENTWICKLER: **Tilted Mill**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Ende 2007**

ANNO 1701

Der Fluch des Drachen

Von: Christian Burtchen

Ein forscher Drang nach einem mysteriösen und verfluchten Artefakt bildet den Auftakt zu einer fabelhaften Kampagne. Wir spielten vier Missionen lang Probe.

Ganz oben auf der Bedürfnisliste aller **Anno 1701**-Spieler für eine Erweiterung: eine Kampagne, mit einigem Abstand ein Editor. Diesen Wünschen kommen die Schöpfer des Aufbauspiels jetzt nach und versetzen Sie anno 2007 in eine spannende Geschichte und damit auf den Weg nach Asien. Hintergrund: Finn Hallqvist, ein sympathischer, wenn auch etwas verkopfter Archäologe, ist auf der Suche nach dem Auge des Drachen, einem legendären Schatz. Wie der Add-on-Titel **Fluch des Drachen** verrät, ist es mit „Losfahren, Schatz heben, Schatz heimschippern, Party machen und im Theater **Fluch der Karibik** schauen" nicht getan. Als Sie nämlich nach Hause kommen und sich gemütlich im Palast auf ein Pläuschchen mit der Königin vorbereiten wollen, wütet der Bösewicht Diego del Torro (nein, keine Tentakel im Gesicht) auf der Suche nach dem Relikt in Ihrer Stadt und setzt Häuser, Kirchen, Opern und Schiffe in Brand. Ihre Aufgabe: Führen Sie die Feuerwache, bekämpfen Sie die Flammen!

Dramatische Hektik wie in diesem zweiten Szenario ist vielleicht nicht die Sache der eher gemütlichen **Anno**-Spieler, der Verfasser dieser Zeilen hatte an der wahrhaft hitzigen Mission aber seine helle Freude. Zur Beruhigung: Die anderen Kapitel des Drachenfluchs sind deutlich aufbaulastiger. Kümmern Sie sich um die Warenproduktion für Ihre Verbündeten, errichten Sie einen Senat, um eine wichtige Sitzung herbeizuführen, sammeln Sie Eisenwaren für den Bau einer Taucherglocke. Die wirtschaftlichen Anfragen, mit denen Sie **Der Fluch des Drachen** konfrontiert, sind wunderbar in die fernöstliche Geschichte eingewoben.

Ihre neuen Abenteuer kreuzen etliche neue Charaktere, die ähnlich charmant auf sich aufmerksam machen wie die Hauptspiel-Figuren. Der Erfinder Horatio etwa hüstelt sein „Ich will mich in der Werkstatt ausruh ..." weg, die Händlerin Grace Bonnet (zwar nicht Keira Knightley, aber immerhin) nutzt jede Gelegenheit, um einen Handelsvertrag zu ihren Gunsten abzuschließen. Ebenfalls neu: Musik, wie immer orchestral-imposant. Noch mal neu: Ein einfacher Editor, den wir aber nicht probieren konnten. Absolut nicht neu: irgendwelche Gebäude. Ganz recht, an den bekannten Wirtschaftszyklen im Spiel wurde rein gar nichts verändert. Kein Weinanbau, keine Seilerei, keine Friseure – am grundlegenden Ablauf des Hauptspiels ändert sich herzlich wenig. Das mag manchem **Anno**holiker etwas aufstoßen – andererseits läuft das Hauptspiel in der derzeitigen Fassung so rund, dass es tatsächlich keiner weiteren Produktionsstätten bedarf. Ein Trostpflaster: Spezialgebäude wie die Erfinderwerkstatt in manchen Szenarien. ❑

ERSTEINDRUCK

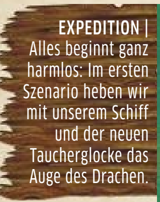
Christian Burtchen



Baut einen Altar für dieses Spiel! Bei den ersten Spielminuten von **Fluch des Drachen** hatte ich beinahe Freudentränen in den Augen. Dieses unverwüstliche Spielprinzip, diese zum Heulen schöne Musik ... okay, Contenance bewahren. Nüchtern betrachtet wären ein paar neue Gebäude außer den Spezialbauten schon fein gewesen. Doch bis jetzt entschädigt die Geschichte dafür voll und ganz!

ENTWICKLER: **Related Designs**
ANBIETER: **Ubisoft/Koch Media**
TERMIN: **Herbst 2007**

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL



EXPEDITION | Alles beginnt ganz harmlos: Im ersten Szenario heben wir mit unserem Schiff und der neuen Taucherglocke das Auge des Drachen.





HEUREKA | Ein neues Spezialgebäude: Die in der Anfangsmission verfügbare Erfinderwerkstatt, in der Horatio die Taucherglocke austüftelt.

INFERNO | Zurück in unserer Stadt, wütet Diego del Torro und setzt ein Gebäude nach dem anderen in Brand. Unsere Aufgabe ist es, die Feuerwache zu dirigieren, um das Schlimmste zu verhindern. Dramatisch!



KONSUMKULTUR | Um die Bürger von Hannas Siedlung zu beglücken, produzieren wir Pralinen und Lampenöl.

SO SPIELT SICH DAS ADD-ON

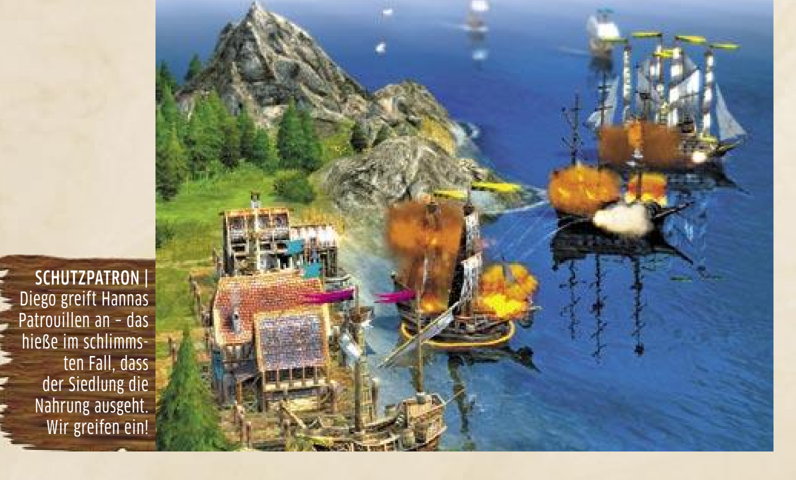
Im vierten Szenario „Die schwarze Flotte" beschützen wir Hanna Marell, die gutmütige, schokoladensüchtige (Frauen ...!) Forscherin des Hauptspiels, vor den wütenden Übergriffen von Diego del Torro, der auf der Suche nach dem Artefakt keine Gnade kennt. Diese Mission verbindet geschickt klassische Aufbau-Elemente (Produktionsketten, Handelsrouten) mit diversen Land- und Seegefechten. Wir zeigen einige Beispiele der Karte.



WIE DU MIR ... | Diego hetzt mit Spionen und Demagogen gegen uns – also zerstören wir einfach sein Logenhaus!



SCHUTZPATRON | Um Hanna bei ihren Forschungen zu unterstützen, schaffen wir das Baumaterial für die Universität heran (1). Doch kurz nach der Fertigstellung greift Diego die Institution an – wir verteidigen (2).



SCHUTZPATRON | Diego greift Hannas Patrouillen an – das hieße im schlimmsten Fall, dass der Siedlung die Nahrung ausgeht. Wir greifen ein!



MEMOIREN | Ihr Logbuch gibt Ihnen Auskunft über die zahlreichen Haupt- und Nebenaufträge einer Mission. Wie Sie der unteren Anzeige entnehmen, geht für ein **Fluch des Drachen**-Szenario schon mal gut und gern ein halber Abend ins Land.

FEUER UND FLAMME | Schon in der Beta-Version macht die KI einen guten Eindruck und sorgt für spannende Rennen.

Sega Rally

Von: Sebastian Thöing

Matsch, Schnee, Sand und schnelle Autos. Mit purem Spielspaß kombiniert, ergibt das Sega Rally.

Wann gab es das letzte Mal richtigen Arcade-Fahrspaß auf dem PC? **Outrun 2006: Coast to Coast** wagte vergangenes Jahr einen Vorstoß, überzeugte aber nur teilweise. Im September kehrt das Automaten-Kultspiel schlechthin zurück auf den Computer: **Sega Rally**.

Momentan befindet sich der Titel im hauseigenen Sega Racing Studio in Entwicklung. Kein Geringerer als Guy Wilday, der Schöpfer der **Colin McRae**-Serie, ist mit an Bord und betreut das Projekt als Studio-Manager. Während die Rallye-Konkurrenz aus dem Hause Codemasters noch realitätsnahes Fahrverhalten besitzt, pfeift Publisher Sega auf dieses Feature. Hier steht Popcorn-Spielunterhaltung im Vordergrund. Bremsen? Ist nahezu überflüssig. Kurz vor der Kurve nehmen Sie Tempo weg, stellen Ihren Boliden quer und drücken das Gaspedal durch. Damit Sie ob des vereinfachten Fahrverhaltens nicht einschlafen, fordert Sie die Gegner-KI. Die Kollegen flitzen nicht fehlerfrei über die Kurse, sondern leisten sich Patzer und verlassen hin und wieder die Ideallinie.

In den sechs thematisch unterteilten Umgebungen sind Sie auf bis zu sechs Strecken mit lizenzierten Boliden unterwegs. Auf ein Schadensmodell verzichten die Entwickler aus Birmingham. Sie heizen also mit Volldampf über den karibischen Strand, durch Canyons, machen den matschigen Regenwald unsicher oder schlittern über die verschneiten Straßen der Schweiz. Spätestens nach der ersten gefahrenen Runde fällt die Verschmut-

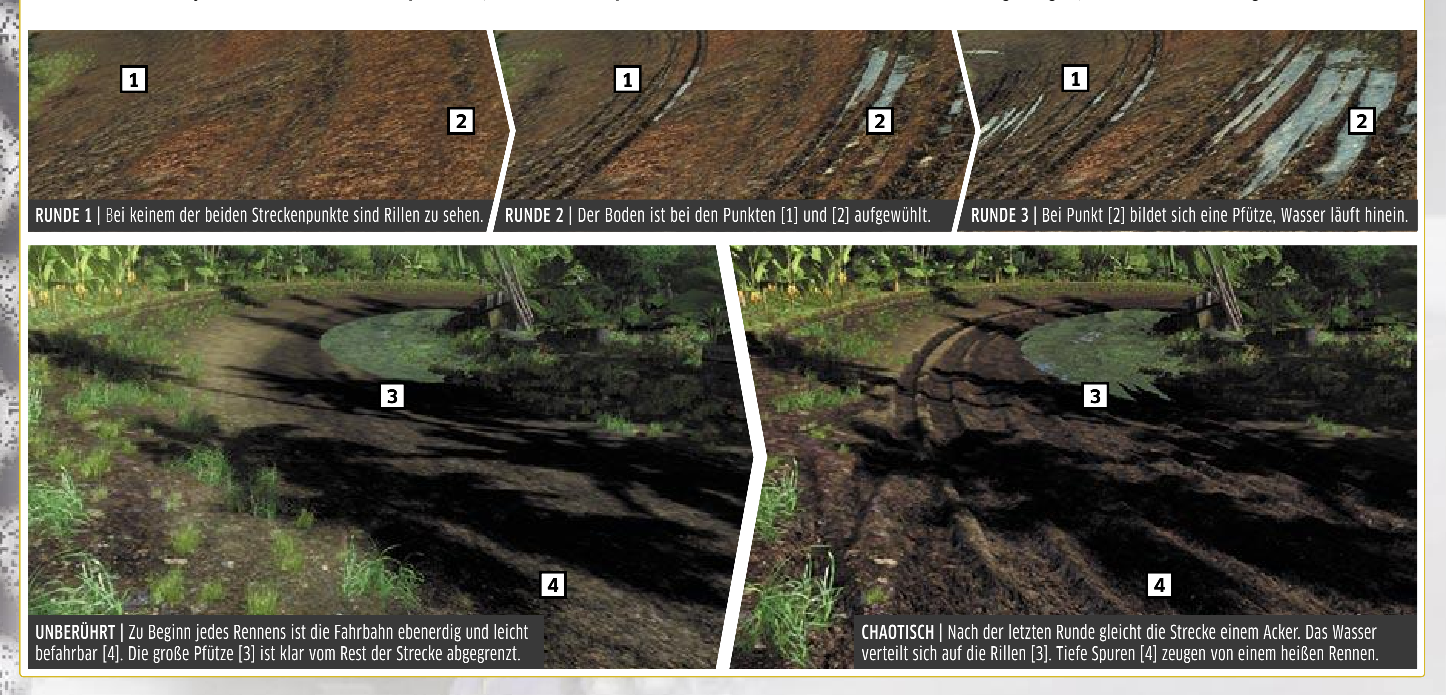


DRECKSCHLEUDER | In bisher keinem anderen Titel verschmutzten die Boliden so detailliert wie in **Sega Rally**.

HARTER PLATZKAMPF | Schon in der ersten Runde geht das Gerangel los. Hier warf uns eine gezielte Attacke der Gegner-KI aus der Bahn.

FAHRBAHN-DEFORMATION

Sega Rally wird das erste Rennspiel, das eine realistische Deformation der Rennstrecke zulässt. Mit jeder Runde bilden sich Spurrillen, die nicht nur optisch einiges hermachen, sondern sich auch im Verhalten der Fahrzeuge niederschlagen. Wenn Sie mit den Reifen hineingelangen, steuert sich der Wagen fast von allein.



RUNDE 1 | Bei keinem der beiden Streckenpunkte sind Rillen zu sehen.

RUNDE 2 | Der Boden ist bei den Punkten [1] und [2] aufgewühlt.

RUNDE 3 | Bei Punkt [2] bildet sich eine Pfütze, Wasser läuft hinein.

UNBERÜHRT | Zu Beginn jedes Rennens ist die Fahrbahn ebenerdig und leicht befahrbar [4]. Die große Pfütze [3] ist klar vom Rest der Strecke abgegrenzt.

CHAOTISCH | Nach der letzten Runde gleicht die Strecke einem Acker. Das Wasser verteilt sich auf die Rillen [3]. Tiefe Spuren [4] zeugen von einem heißen Rennen.

zung Ihrer Karre auf. Schlamm klebt an der Stoßstange, Schnee setzt sich an den Radläufen fest. Damit das grafisch besonders opulent rüberkommt, setzt **Sega Rally** auf 3D-Texturen, nicht auf flache Bitmaps. Fahren Sie durch Pfützen, wäscht sich der Dreck wieder ab, die weiße Pracht an Ihrem Boliden schmilzt nach und nach.

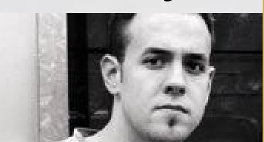
Damit nicht genug der grafischen Schmankerl. Was bisher kein anderer Renntitel vorweist, sind Fahrbahndeformationen. Nach wenigen Runden bilden sich tiefe Reifenspuren auf der Piste. Brettern Sie darüber, vibriert – falls vorhanden – das Gamepad oder Lenkrad, Ihre Pneus folgen wie von Geisterhand den Rillen. Eine kleine Anekdote: Die Entwickler ließen eine frühere Version im Replay-Modus über Nacht laufen. Am nächsten Morgen glich die Strecke einem durchpflügten Acker. Mit der verschneiten Fahrbahn verhält es sich ähnlich. Je öfter Sie über die Strecke preschen, desto weniger Schnee finden Sie später vor.

Duelle tragen Sie wahlweise allein oder gegen andere Mitstreiter aus. Dazu stehen Ihnen die Modi Meisterschaft, Training und Einzelrennen zur Verfügung. Für den Mehrspielermodus wählen Sie je nach Gusto die Splitscreen-Funktion oder favorisieren die LAN- beziehungsweise Internetvariante. Bis zu sechs Kontrahenten machen bei einem Wettbewerb mit. Per geteilten Bildschirm rasen Sie zu zweit über den Asphalt.

Grobe Unterschiede zur Xbox-360- oder Playstation-3-Variante existieren nicht – weder im Umfang noch in der grafischen Gestaltung. Diese ist ganz im alten Stil der Serie. Die Farben sind satter als bei **Colin McRae: Dirt** oder vergleichbaren Titeln. Alles wirkt wie eine perfekte Welt. Vögel gleiten am Himmel, Flugzeuge drehen Ihre Runden, Wasserfälle plätschern vor sich hin und Sie jagen mit glänzenden Vehikeln durch die friedliche Pampa. ❑

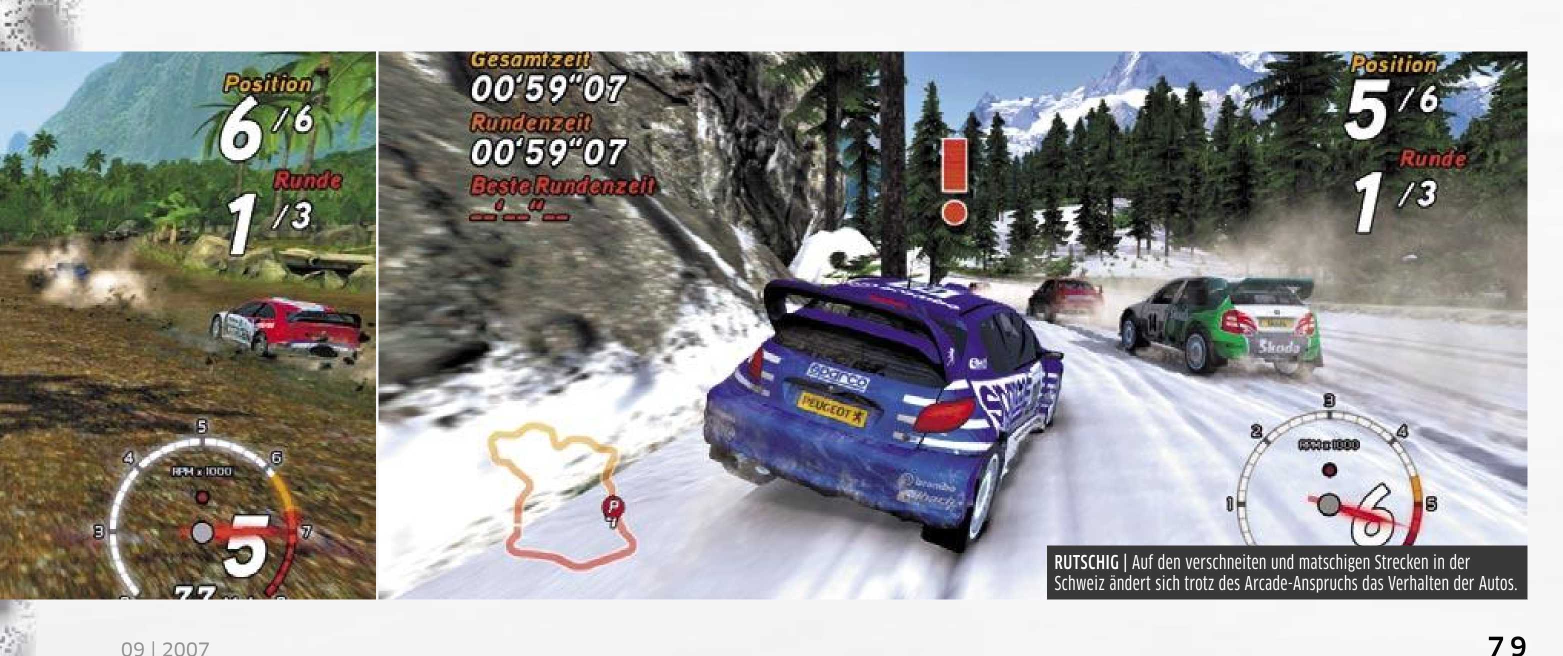
ERSTEINDRUCK

Sebastian Thöing



Rennspiele, die auf Realismus setzen, existieren zuhauf. Titel, die den Naturgesetzen trotzen, sucht man heute fast vergebens. Da kommt mir **Sega Rally** gerade recht. Für Kurzweil sorgt es allemal. Ob die Langzeitmotivation auf der Strecke bleibt, wird erst unser Test zeigen. Merken Sie sich den Titel aber unbedingt vor!

ENTWICKLER: **Sega Racing Studios**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **28. September 2007**



RUTSCHIG | Auf den verschneiten und matschigen Strecken in der Schweiz ändert sich trotz des Arcade-Anspruchs das Verhalten der Autos.



ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Ultraforce QX-68 Xtreme SLI
intel Core 2 Quad inside
NVIDIA SLI
2.999,- €
ab 75,- mtl.*
INTEL Core2 Quad Xtreme
Q6600 @ QX-68 (4x3,0 GHz)
2x GeForce 8800 Ultra SLI
2x GeForce 8800 Ultra 768 MB
8 GB Arbeitsspeicher
4 GB DDR2-1000 + 4 GB Ready Boost
1000 GB S-ATA Raid
2x 500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
ASUS Striker Mainboard
NV680i SLI Chipsatz
Auf welcher Seite ...
2x nVidia GeForce
GF 8800 Ultra
nVidia SLI
NVIDIA GEFORCE
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de


Ultraforce QX-68 Xtreme Crossfire
ATI
CROSS FIRE
MULTI-GPU
intel
Core 2
Quad
inside
€
1.999,-
ab 50,- mtl.*
INTEL Core2 Quad Xtreme
Q6600 @ QX-68 (4x3,0GHz)
2x ATI Radeon HD 2900 XT
2x 512 MB, DirectX 10 Ready, Crossfire
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-1000 + 2 GB Ready Boost
500 GB S-ATA Festplatte
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
MSI P35 Neo2-FR
CrossFire Ready
... wirst Du stehen?
ATI
RADEON
GRAPHICS
2x ATI Radeon
HD 2900 XT
ATI Crossfire

◀ **HOCH AUF DEM WAGEN** | Der Marktplatz ist Dreh- und Angelpunkt jeder Siedlung. Hier starten die Handelskarren ...

▶ **FREUDENTÄNZE** | ... und steigen die unterhaltsamen Feste, bei denen die Siedler im Tanz passende Frauen finden.

▲ **TAFEL-DUO** | Vor jedem Szenario informieren die Helden Sie über die Karte, die politische Situation im Königreich und bieten sich Ihnen als tapfere Reckinnen und Recken an.

▶ **TAFEL-RUNDE** | Unsere Teilnehmer von links nach rechts: Marius Vogt, Stefan Müller, Oliver Bahr, Dieter Vogt, Jonas Linhose, Sven Trillhof, Christine Beier.

SNEAK PEEK

Die Siedler 6

Von: Christian Burtchen und Stefan Weiss

Ist der Aufstieg eines Königreichs wirklich ein echtes Siedler-Spiel? PC-Games-Leser spielten Probe.

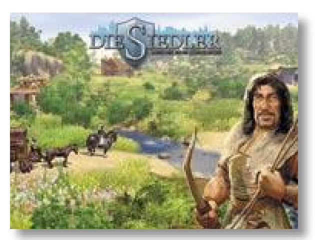
Morgens, halb zehn in Deutschland. Samstags halb zehn, wohlgemerkt. Überall räkeln sich die Menschen gemütlich in ihren Betten, werden von der Sonne allmählich in den Tag gebracht und freuen sich allerorten auf ruhige Stunden.

In ganz Deutschland? Nein, eine Enklave leistet der samstäglichen Muße erbittert Widerstand! Ihr Zaubertrank: Kaffee in rauen Mengen. Ihre Mission: die Sneak Peek zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**! Und so kommt es, dass Ubisoft-Mitarbeiter Ronald Kaulbach (International Brand Manager), Blue-Byte-Tester Sascha Kohlmann, Redakteur Stefan Weiß, Volontär Christian Burtchen und Trainee Florian Emmerich dem Begriff Wuselfaktor im Fürther Gamelab der PC-Games-Redaktion eine neue Bedeutung verleihen. Rechner, Backwaren und Fragebögen werden bereitgestellt, nebenher wird eine erst einen Tag alte Version **Aufstieg eines Königreichs** installiert, dann ist es soweit: Die ersten Teilnehmer zum Leser-Vorabtest treffen ein. Einige mussten aus dem nahe gelegenen Nürnberg (nein, Oliver, ich bezeichne das jetzt nicht als Fürther Vorort!) nur kurz die U-Bahn benutzen, andere nahmen fürs Siedeln weite Strecken auf sich: Jonas Linhose, ein **Anno 1701**-Veteran, reiste aus Hannover an, Marius und Dieter Vogt standen für die Anfahrt aus dem fernen Münster bereits um drei Uhr auf.

Stefan Weiß schlug sich um diese Zeit noch in **Der Herr der Ringe Online**-Instanzen herum und ist vergleichsweise schlecht auf Herr-

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de

- **Vollversion Die Siedler 6**
- **Fan-Artikel Die Siedler 6**

ZELTLAGER | Mit gerade mal zwei Soldaten-Typen – Bogenschützen und Schwertkämpfer – wurde der Militärteil gegenüber **Das Erbe der Könige** deutlich entschlackt. Grafisch muss sich **Aufstieg eines Königreichs** nicht vor **Age of Empires 3** verstecken.

JONAS LINHOSE ÜBER DIE SIEDLER 6:

„Für meinen Geschmack könnten die Figuren noch etwas niedlicher sein, mir fehlt der typische Look der ersten Teile. Die Grafik ist ansonsten ausgesprochen detailliert und überzeugend.“



NAME: Jonas Linhose ALTER: 24 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Anno-Serie, Die Siedler 1-4

„Das Spielgefühl kommt den Klassikern der Serie nah.“

der-Augenringe-Witze zu sprechen. Bevor sich unsere hellwachen Leser in das aufbaulastige Vergnügen stürzen, gibt es natürlich noch die kohlenhydratreiche Stärkung durch das bayerische Knoppers-Pendant: Brezeln en masse.

Hierdurch hatte Volontär Christian Burtchen bereits am frühen Morgen ein gefürchtetes **Siedler**-Problem beim lokalen Bäcker verursacht, denn die lakonische Bestellung „Einmal die komplette Auslage hier vorn und 30 Brezeln“ sorgte prompt für ein leeres Lager, obwohl im Hintergrund bereits etliche Fürther Siedler auf Nahrungsnachschub warteten! Während wir uns die Teigwaren munden lassen, erklärt Ronald Kaulbach den Ablauf der Sneak: Zunächst spielen sich die Leser durch das Tutorial, um die grundlegenden Neuerungen und Steuerungen von **Aufstieg eines Königreichs** zu verstehen. Danach stehen bis zum Mittagessen eine Kampagnen-Karte und eine frei spielbare Landschaft zur Verfügung. Nach der zünftigen Rittermahlzeit wird im Mehrspielermodus gesiedelt.

Auch wenn die Meinungen über **Die Siedler 6** sonst weit auseinandergehen, sind sich die Teilnehmer bereits nach wenigen Mausklicks im Tutorial weitgehend einig: **Die Siedler 6** ist ein Aufbau-Strategiespiel. Das von Ubisoft und Blue Byte ausgegebene PR-Mantra: „Eine nachvollziehbare Welt mit möglichst wenig Statistiken“, zeigt sich an der ersten Frage des Hobby-Strategen Stefan Müller. „Wo ist denn die Effizienz-Anzeige?“, möchte er auf der Suche nach einem Diagramm in **Anno**-Manier wissen. „Gibt's nicht“, antwortet Sascha Kohlmann lapidar. „Wenn der Siedler arbeitet, ist er effizient, wenn er nichts tut, stimmt etwas nicht“, ergänzt Ronald Kaulbach.

Die erste Aufgabe des Tutorials: einen Jäger am Waldesrand errichten und einen Fleischer in der Stadt, der aus dem Wildbret mundgerechte Scheiben bereitet. **Siedler**-Veteranen wundern sich – hat der Jäger nicht früher direkt Nahrung geliefert, ohne verarbeitendes Gebäude? Ein großer Unterschied in **Aufstieg eines Königreichs**: Für jedes Gut (außer Waffen) besteht die Produktionskette aus einem Betrieb außerhalb der Stadtgrenzen, der die Rohstoffe ankarrt, und einer Verarbeitungsstelle innerhalb der Siedlung. Auf diese Weise will Ubisoft einen möglichst konzentrierten Stadtaufbau mit einem wuseligen Kern erreichen, statt einer weit verstreuten Gebäudeansammlung.

Die Helden in **Die Siedler 6** sind in ihren jeweiligen Spezialfähigkeiten aktiv, aber auch dafür zuständig, neue Gebiete zu erobern („claimen“). Stefan Weiß sucht lange den Bildschirm nach dem entsprechenden Icon ab und fragt schließlich in die Runde „Wo ist denn der Claim-Button?“ Er ist sichtlich weiter als die anderen Teilnehmer, die sich verdutzt anschauen: „Was ist ein Claim-Button?“

Nachdem sich unsere Leser im Tutorial warm gespielt haben und mit den fundamentalen Spielmechanismen – Produktionsketten, Territoriensystem, Helden, Gebäude-Upgrades – vertraut sind, geht es in eine Mission der Kampagne. Neben dem Aufbau einer Siedlung kümmern sich unsere glorreichen Sieben hier auch um den Handel und die Erfüllung zahlreicher Nebenquests wie in **Anno 1701: Der Fluch des Drachen**. Doch bereits am Anfang wechseln einige Sied-



„Das Update-System ist eine der besten Neuerungen.“

NAME: Sven Trillhof ALTER: 22 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Anno 1701, C&C 3

SVEN TRILLHOF ÜBER DIE SIEDLER 6:

„Ich musste mich anfangs erst an das Interface gewöhnen. Vor allem die aktive Nutzung der Warenübersicht ist mir zunächst kaum aufgefallen. Die Wirtschaftskreisläufe sind sinnvoll aufgebaut und funktionieren sehr gut. Was mir ein wenig fehlt, sind zum Beispiel weiterverarbeitende Betriebe, die aus zwei Rohstoffen ein fertiges Produkt herstellen. Die neuen Gebäude-Updates sind klasse und ersparen einem Platz.“



IM REGEN STEHEN | Die unterschiedlichen Wetter- und Klimakonditionen gefallen den Teilnehmern sehr: „Das trägt klar zur Glaubwürdigkeit der Welt bei und sorgt für Abwechslung.“

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DIE SIEDLER 6: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Grafik und Wuselfaktor



Leser: Die Grafik ist detailreich und wartet mit vielen Finessen auf. Gerade die unterschiedlichen Umgebungen begeistern. Die Gestaltung der Siedler gefällt den Lesern weniger, auch ist der Wuselfaktor ohne Träger nicht hoch genug.

PC Games: Je größer die Stadt, desto emsiger ist das Treiben am Marktplatz. Am Anfang wirken viele Siedlungen etwas kahl, aber das ist auch bei Konkurrenzprodukten der Fall. Die Gestaltung der Welt ist in sich stimmig, wenn auch nicht ganz so knuffig wie bei früheren Siedler-Teilen.

Wirtschaft und Logistik



Leser: Große Uneinigkeit – manche Teilnehmer schätzen die vereinfachten Produktionsketten, andere finden das System zu simpel. Die meisten wünschen sich mehrere Lager wie einst in Die Siedler 2. Klarer Pluspunkt: die Klimazonen.

PC Games: Ubisoft vertritt die Auffassung, dass die Vereinfachung des Wirtschaftssystems in Die Siedler 5 der richtige Schritt war und eine Logistiksimulation wie Die Siedler 2 zu altmodisch ist. Im Rahmen der Internationalisierung scheint das ein vernünftiger Schritt zu sein.

Bedürfnis- und Upgrade-System



Leser: Die Bedürfnisse erschließen sich den meisten Spielern schnell, doch entstehen bei Engpässen bald Teufelskreise, da nach und nach die Siedler ihre Arbeit niederlegen. Das Aufwerten der Arbeiter- und Stadtgebäude gefällt.

PC Games: Über die Bedürfnisse der einzelnen Bewohner simulieren die Entwickler eine authentische Stadt, die wächst und gedeiht. Bis zum Release bleibt noch einige Zeit, um das Balancing zu verbessern. Optional wären auch verschiedene Schwierigkeitsgrade denkbar.

lungen nahezu komplett in den Gewerkschaftsmodus und legen die Arbeit nieder. Der Grund: Kaum ein Leser kommt darauf, sofort fünf (!) voll ausgebaute (!) Holzfäller zu errichten, um den immensen Baubedarf von nötigen Kleidungs- und Nahrungslieferanten zu decken. Im Gegensatz zum klassischen Siedler-Prinzip stehen bei Aufstieg eines Königreichs die Siedler selbst im Mittelpunkt – sie haben Bedürfnisse, die zu erfüllen die Aufgabe des Städtebauers ist. Im Unterschied zu Anno 1701 trennt Siedler 6 nicht zwischen Arbeitern und der „richtigen" Bevölkerung – jeder Arbeiter ist gleichzeitig Steuerzahler mit ureigenen Wünschen.

Daher sind Engpässe in der Warenproduktion umso fataler – während sich auf Anno-Inseln lediglich die Bewohner über mangelnden Backwarenvorrat aufregen (in der PC-Games-Redaktion undenkbar!) und die Betriebe weiterhin fürs Annosozialprodukt tätig sind, legt sich bei Siedler 6 im schlimmsten Fall die gesamte Wirtschaft nach und nach selbst lahm – ein wahrer Teufelskreis.

Ronald Kaulbach erklärt, dass besonders am Balancing bis zum Schluss gefeilt werde und auch das Tutorial gerade erst in der zweiten von ungefähr zehn Versionen sei – Sackgassen im Spiel wollen die Entwickler natürlich konsequent umgehen. Leser Jonas Linhose bemerkt indes, dass das mehrfache Verbessern der Gebäude zwar logisch und nachvollziehbar sei, den Spielfluss aber störe. Da ein auf Stufe 3 aufgewerteter Jäger effizienter ist als drei einzelne Jäger, komme man ohnehin nicht umhin, nahezu jedes Gebäude vollständig auszubauen. Also sollte es doch die Option geben, von vornherein ein Gebäude auf der höchsten Ausbaustufe zu errichten.

Seltene Einigkeit unter unseren Teilnehmern herrscht beim Probesiedeln in puncto Grafik. Wunderschöne, farbenprächtige Landschaften, eine stimmige Lichtgebung, viele kleine Details (etwa



„Am knuffigsten ist der Milchmann!"

MARIUS VOGT ÜBER DIE SIEDLER 6:

„Nach kurzer Eingewöhnungszeit kam ich sehr gut mit der neuen Benutzeroberfläche zurecht. Die KI hat für mich clever, aggressiv und strategisch agiert. Das Preissystem der Waren erscheint mir noch zu unausgewogen, daran wird sicher noch gefeilt. Für Neulinge ist das Spiel sicher fordernd, für Kenner angenehm. Die Schlachten sind ausgewogen und schön inszeniert."

NAME: MARIUS VOGT
ALTER: 16 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Eve Online, Gothic-Serie



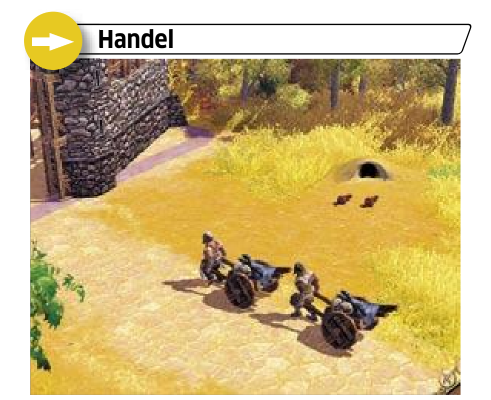
DER HELD ZU IHNEN | Mission für Mission wetteifern die Helden um Ihre Gunst. Ihre Spezialfähigkeiten nutzen verschiedene Spielertypen – Alandra etwa vermag kranke Bürger zu heilen.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**
 **Erwartungen erfüllt**
 **Erwartungen nicht erfüllt**

Handel



Leser: Das Handelssystem ist einfach und intuitiv: beim eigenen Marktplatz Waren zum Verkauf wählen oder zu einem anderen Marktplatz reiten, Handelspartner beziehungsweise Ware anklicken, fertig. Aber: Automatisierungsfunktionen fehlen.

PC Games: Der Handel in Aufstieg eines Königreichs ist weniger komplex als in Anno 1701, wo Handelsrouten zentrales Spielelement der Inselwelt sind. Der geübte Siedler-Spieler sollte langfristig lieber alle Bedürfnisse über seine eigenen Ländereien abdecken.

Interface



Leser: Die meisten Funktionen in der schlanken Benutzeroberfläche erreicht man schnell und intuitiv. Allerdings sind manche Icons noch nicht eindeutig und etliche Komfortfunktionen fehlen, darunter Gesamtübersichten.

PC Games: Das Interface entwickelt sich sehr gut. In den zwei Monaten bis zur Veröffentlichung von Die Siedler 6 sollte es kein Problem sein, die wenigen noch vorhandenen Ungereimtheiten zu beseitigen. Ein automatisches Upgrade von Gebäuden ist jedoch unwahrscheinlich.

Helden und Militär



Leser: Die Sonderfähigkeiten der Helden lassen dem Spieler die Wahl, ob er eher die Truppen oder die Siedler unterstützen möchte. Einigen Lesern sind die simplen Auseinandersetzungen noch etwas zu unübersichtlich.

PC Games: Inwiefern die Heroen auch langfristig für Abwechslung und Spieltiefe sorgen, lässt sich noch nicht sagen, da zu wenig von der Geschichte bekannt ist. Der Schritt zu einem simpleren Militär ist aber für die meisten Aufbau-Gemüter definitiv ein Marsch in die richtige Richtung.

in der Stadt herumlaufende Hunde oder Kaninchenbauten an Hügeln) bezaubern. „Mit der Hauptarbeit sind unsere Grafiker fertig“, erklärt Ronald, „sie können sich jetzt also um grafische Gimmicks wie Murmeltiere kümmern.“ Feine Sache! Nur die Siedler selbst könnten bei allen technischen Finessen knuffiger gestaltet sein – ein Manko, das PC Games bereits in vergangenen Vorschauen reklamierte. Und trotz des betriebsamen Stadtkerns: Ohne die altbekannten Träger scheint der Aufstieg eines Königreichs noch etwas zu unwuselig, zumindest für Jonas. Dieter dagegen findet, dass es bereits genug in den Arbeitsabläufen zu entdecken gibt.

Inzwischen erklärt Sascha Kohlmann Dieter Vogt das Farmsystem von Aufstieg eines Königreichs – wie bei Anno 1503 errichtet der Spieler zunächst das Hauptgebäude, dann einzelne Anbaugebiete. Ronald Kaulbach stellt unterdessen am Rechner von Stefan Müller entzückt fest: „Du hast schon herausgefunden, wie man handelt!“ – „Ja, musste ich, mir waren die Lebensmittel ausgegangen.“ Nahrungsmittelknappheit – für Stefan Weiß das Stichwort, den Flyer des örtlichen Pizza-Dienstes hervorzukramen und durch die Runde zu geben. Die eigentliche Bestellung dauert indes deutlich länger als der simple Einkauf im Siedler 6-Handelsmenü, das sich nicht um unterschiedliche Muttersprachen der Handelspartner schert. Auch Leserin Christine Beier probiert sich am Handel und ist zunächst guter Dinge, als sich die Karren von ihrem Lagerhaus auf den Weg machen. Zu früh gefreut: Unterwegs erleichtern Banditen sie um die Lieferung.

Jonas Linhose hat auf der Karte neben ein paar potenziellen Handelspartnern auch ein fremdes Dorf entdeckt und grübelt, was er damit machen soll. Ronalds Frage, ob schon jemand Soldaten besitzt, kommt ein paar Minuten zu spät – die Dorfbewohner verhalten sich Jonas‘ Helden gegenüber alles andere als freundlich. Eine Automatisierung des Warenver- und -einkaufs wie bei den Anno



MEHR AUF LAGER | Die kleinen Jalousie-Symbole über den Gebäuden deuten auf ein volles Lager hin. „Was soll das sein? Nicht wirklich verständlich!“, urteilen unsere Leser.



„Die Wirtschaftskreisläufe sind nicht komplex genug.“

NAME: Stefan Müller ALTER: 24 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Die Siedler 2, Anno-Serie

STEFAN MÜLLER ÜBER DIE SIEDLER 6:
„Die Grafik ist sehr schön, allerdings fehlt der letzte ‚Knuffelfaktor‘. Die Wirtschaftskreisläufe finde ich zu simpel, die sollten ruhig noch etwas komplexer sein. Das Bedürfnissystem ist einfach gehalten, aber schwer nachvollziehbar, da es keine Gesamtstatistik gibt. Es fehlt der Überblick zu Details, zum Beispiel wie hoch die Produktion auf den Feldern ist. Gut gelungen ist das Update-System für Gebäude.“



FREUDE SCHÖNER GÖTTERFUNKEN | In Anlehnung an **Age of Empires 3** zerstören die Wuselsoldaten gegnerische Gebäude jetzt mithilfe von Brandfackeln.

CHRISTINE BEIER ÜBER DIE SIEDLER 6:
„Ich finde die Grafik des Spiels schön, vor allem die kleinen Details wie zum Beispiel Regentropfen oder Schnee auf der Wasseroberfläche. Das Interface ist eingängig und verständlich, ich habe mich gut zurechtgefunden. Das Bedürfnissystem passt, es wird einem angezeigt, was fehlt. Bloß die Piktogramme sind noch unverständlich."



NAME: Christine Beier ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Monkey Island 1-3, Sacred

„Es macht von Minute zu Minute mehr Spaß, **Die Siedler 6** zu spielen!"

1701-Handelsrouten ist derzeit nicht vorgesehen – es wäre aber durchaus praktisch, falls sich bestimmte Bedürfnisse nicht an Ort und Stelle erfüllen ließen.

Der Pizza-Kurier hat es ohne Banditen-Überfälle bis ins Computec-Hauptquartier geschafft und nach einigem Drängen findet sich das siedelnde Sneak-Peek-Dutzend im fürstlichen Speisesaal ein.

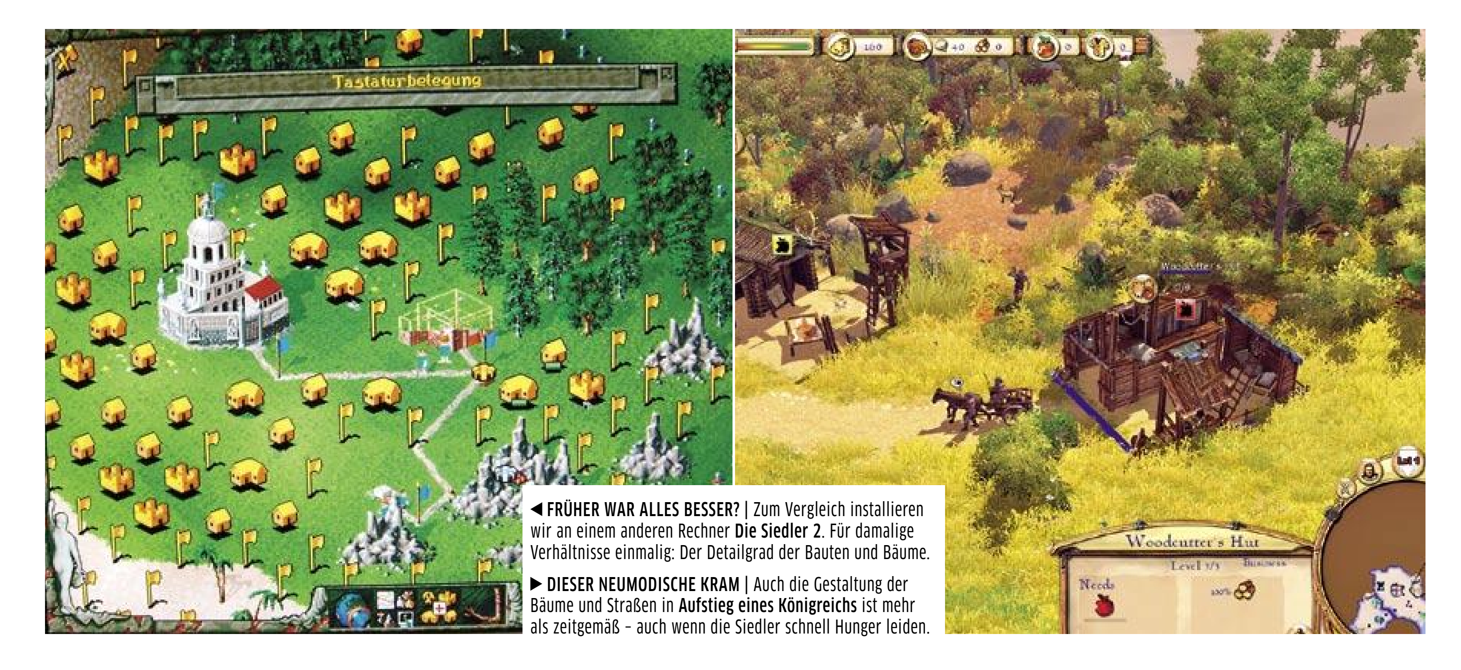
Grafik und grundsätzliches Prinzip finden bei den Teilnehmern überwiegend Anklang. Für einigen Diskussionsstoff sorgt aber das Lagersystem – denn im Gegensatz zum Klassiker **Die Siedler 2**, den Stefan Weiß in einem plötzlichen Nostalgie-Flash auf einem anderen Rechner installiert, gibt es im **Aufstieg eines Köngreichs** nur ein einziges zentrales Lager. „Gerade bei weit entfernten Gebieten sorgt das für viel zu lange Laufwege, auch bei mehreren voll ausgebauten Jägern oder Minen", beschweren sich Oliver Bahr und Sven Trillhof. „Ein Zwischenlager würde die Vorgänge aber nicht beschleunigen, da die Waren dennoch in die Stadt müssen – dafür kannst du ja den Weg über Steinstraßen noch erleichtern", entgegnet Ronald Kaulbach. Auch das gegenüber den ersten **Siedler**-Spielen vereinfachte Wirtschaftssystem stößt auf einige Kritik. „Zu einfach", bemängelt Christine Beier – die Windmühlen der vorausgegangenen Teile sind einer schlichten Bauer-Bäcker-Kette gewichen. Marius Vogt dagegen findet die Wirtschaftskreisläufe „sehr komplex und gut durchdacht".

In Anspielung auf die Add-on-Inflation der **Sims** scherzen die Teilnehmer, dass man ja Zwischenlager oder andere Features über Erweiterungen einführen könnte, etwa **Die Siedler: Don Quijote und der Kampf gegen Windmühlen**.

Stefan Müller wünscht sich dagegen ganz ernsthaft die Option, einzelne Waren für die Siedler zu sperren. Ein Auftrag erforderte nämlich den Verkauf von Wollkleidung – doch gerade die gewebten Textilien griffen die Einwohner reihenweise ab, während sie sehr zu Stefans Unmut die gegerbten Tierhäute links liegen ließen.

Nach der Mittagspause stürzen sich die Leser und Trainee Florian Emmerich auf den Mehrspielermodus. Bis zur Fertigstellung von **Die Siedler 6** sind noch zwei Monate Zeit – und dafür läuft der Multiplayer schon erstaunlich rund, nur wenige Abstürze und Synchronisationsprobleme trüben den Spaß. Um friedliche und angriffslustige Aufbau-Naturen gleichermaßen zu bedienen, gibt es von vornherein verschiedene Siegbedingungen – gewinnen kann beispielsweise, wer eines der drei Hauptgebäude des Gegners zerstört oder wer alle Gebäude auf höchster Aufbaustufe noch extra mit Bannern ausschmückt.

Jonas und Marius allerdings kämpfen am Anfang ihres Matches in erster Linie nicht gegeneinander, sondern mit den unwirtlichen Bedingungen der Karte. Die in Nordeuropa angesiedelten Gefilde machen Landwirtschaft im langen Winter nämlich unmöglich – und ausgerechnet Brot und Käse sind die Hauptnahrungsmittel der zwei gewesen! So stehen bei beiden Spielern relativ schnell die Siedler mit knurrenden Mägen auf



◀ **FRÜHER WAR ALLES BESSER?** | Zum Vergleich installieren wir an einem anderen Rechner **Die Siedler 2**. Für damalige Verhältnisse einmalig: Der Detailgrad der Bauten und Bäume.

▶ **DIESER NEUMODISCHE KRAM** | Auch die Gestaltung der Bäume und Straßen in **Aufstieg eines Königreichs** ist mehr als zeitgemäß – auch wenn die Siedler schnell Hunger leiden.



WINTER WONDERLAND | Natürlich gibt es nicht nur sommergrüne Landkarten zu besiedeln. Jahreszeiten machen sich im Spiel bemerkbar und sorgen hier quasi für Weihnachtsmarktstimmung.



„Ich freue mich auf das Spiel!"

OLIVER BAHR ÜBER DIE SIEDLER 6:
„Mir gefallen vor allem die schön designten Karten. Die Sonderfähigkeiten der Helden bringen zudem Abwechslung ins Spiel. Kampf- und Wirtschaftssystem könnten dagegen noch ausgeglichener sein. Außerdem wären Zwischenlager für Rohstoffe eine tolle Sache. Die Update-Funktion der Gebäude ist eine sinnvolle Neuerung. Insgesamt haben mich die neuen Siedler positiv überrascht."

NAME: Oliver Bahr
ALTER: 33 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Empire Earth, NfS-Serie, Neverwinter Nights 2

dem Marktplatz. Immerhin hat der Winter einen Vorteil: Über zugefrorene Gewässer bieten sich den Soldaten neue Wege. So fällt Jonas mit seinen Truppen direkt an den Palisaden von Marius' Siedlung ein. Doch allein mit quantitativer Überlegenheit ist es bei Aufstieg eines Königreichs nicht getan: Weil seine Bevölkerung so unzufrieden ist, kämpfen Jonas' Soldaten nicht sonderlich effektiv und Marius schlägt den Angriff zurück.

Jonas ärgert sich, dass er nicht einzelnen Einwohnern temporär die Bedürfnisse sperren kann – denn bei ihm haben die Nahrungsmittelproduzenten nichts erzeugt, weil ihnen die Nahrung fehlte, die Schmiede und Weber sich krallten. Marius hatte mehr Glück und sich etliche Ländereien unter den Nagel gerissen. Mit seiner gestärkten Armee zieht er in Jonas' Stadt ein und brennt in einem barbarischen Akt die Kathedrale nieder.

Zum späten Nachmittag hin haben sich fast alle Spieler mit den Eigenheiten von Die Siedler 6 angefreundet und bauen artig Holzfäller ohne Ende. „Je länger man Aufstieg eines Königreichs spielt, desto besser wird es", kommentiert Sven den bisherigen Verlauf. Dieter pflichtet ihm bei: „Wenn man erst mal drin ist und weiß, warum man überhaupt einen Holzfäller bauen muss, erklärt es sich von selbst." Auch Jonas hat seine Niederlage sportlich genommen und fühlt sich mittlerweile in der Siedler-Welt pudelwohl: „Es hat von Minute zu Minute mehr Spaß gemacht, mein Entdeckerdrang wurde geweckt", meint er grinsend.

Insgesamt wurde der beim Vorgänger Das Erbe eines Königreichs noch zu dominante Militärpart zurückgefahren, das gefällt den meisten Lesern. Sven stört aber, dass eigene und fremde Militärtruppen so gut wie nicht zu unterscheiden sind, zumal im hektischen Kampfgewusel ohnehin schnell die Übersicht flöten geht. Hier feilt Blue Byte gerade an einer Lösung, damit die Kämpfe das richtige Siedler-Mittelalter-Flair erhalten.

Der Fragebogen ist die letzte Quest an diesem aufgabenreichen Tag. Auffallend: Die Meinungen über verschiedene Spiel-Elemente driften dabei weit auseinander. Einige finden das Bedürfnissystem nicht sonderlich nachvollziehbar, andere kommen damit gut klar. Manche Leser loben, dass Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs einiges an Innovationen an Bord hat, andere trauern den Wirtschaftskreisläufen nach. Marius lobt die künstliche Intelligenz, Jonas stellt hingegen ernüchtert fest: „Die KI war noch nicht der Rede wert." Christine bemerkt dazu: „Die Banditen waren ein wenig dumm, aber die müssen ja auch nichts können".

Im Vergleich mit Anno 1701 lobt Marius die Atmosphäre. Jonas stimmt zu – schon das pure Zusehen bereitete ihm mehr Freude als in Anno 1701. Stefan Müller teilt jedoch einige Schelte aus: „Anno hat fast schon Lichtjahre Vorsprung im kompletten Wirtschaftssystem. Zurück zu den Wurzeln, wie versprochen, geht das Spiel für mich auf keinen Fall, es ist eher eine Mischung aus Anno light und Die Siedler 5." Was lernen wir daraus? Mit Spielern und ihren Bedürfnissen ist es ähnlich wie mit den Siedlern – es allen recht zu machen, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit. ❑



„Das Spiel kann einen lange Zeit am Rechner fesseln."

NAME: Dieter Vogt ALTER: 47 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: S.T.A.L.K.E.R., Battlefield 1942

DIETER VOGT ÜBER DIE SIEDLER 6:
„Die Wirtschaftskreisläufe sind schlüssig, die Wegfindung bereitete keine großen Probleme und die Einheitenzahl im Spiel ist übersichtlich. Das Schönste ist das große Gewusel, es gibt eigentlich immer etwas Neues auf den Karten zu entdecken."



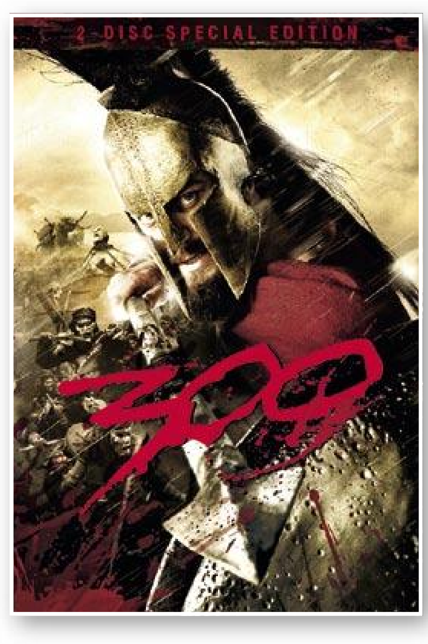
MY HOME IS MY CASTLE | Zentraler Kern im neuen **Siedler**-Spiel ist unter anderem Ihre Burg, die Sie in mehreren Stufen verbessern. Das Beste: Sie müssen das alte Gebäude dafür nicht mehr abreißen – das spart Platz.

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

300 S.E. (2 DVDs)
Die Verfilmung des legendären Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 todesmutigen Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht. Vergessen Sie **Gladiator**, **Troja** oder gar die ollen Sandalenschinken der 60er-Jahre. Dieses furiose Kriegsspektakel ist mit nichts vergleichbar, was bisher an Antike-Epen auf der Leinwand zu sehen war. Rasante Action, atemberaubende Kamerafahrten und martialische Kämpfe machen **300** zur Pflicht für jeden Action-Fan. Regisseur Zack Snyder liefert hier ein brachial-derbes Schlachtfest, das es in sich hat.
Prämiennummer: 003244



RAZER DEATHADDER
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchtetem Scrollrad) und mit einem 200 cm langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164

mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

€ 4,99 je Spiel!

Download-Charts

1. Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
2. Sexy Xonix
3. Driver® L.A. Undercover
4. Real Football 2007
5. Asphalt 3: Street Rules™
6. Porn Manager 2 - The Villa
7. Sexy Vegas™
8. Real Football 2007 3d
9. Sweet Invaders
10. Gangstar: Crime City™

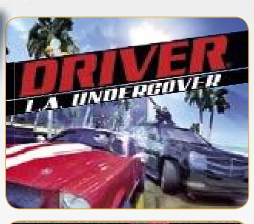


Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Fluch der Karibik 3© Disney
GAME-CODE: 714



Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: 707

America's Army®: Special Operations
GAME-CODE: 703

Midnight Hold'em™ Poker
GAME-CODE: 713

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Gangstar: Crime City™
GAME-CODE: 709

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: 710

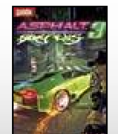
Call of Duty 2
GAME-CODE: 726

Sport



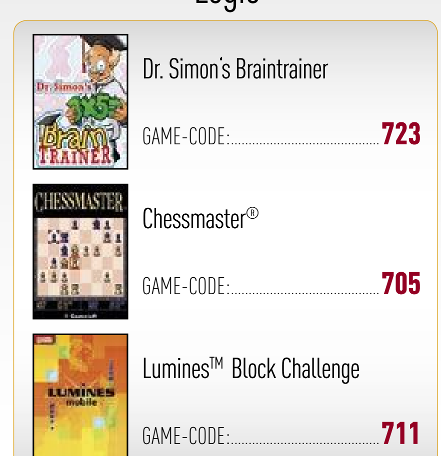
Real Football 2007
GAME-CODE: 718

Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh
GAME-CODE: 716



Asphalt 3: Street Rules™
GAME-CODE: 704

Logic

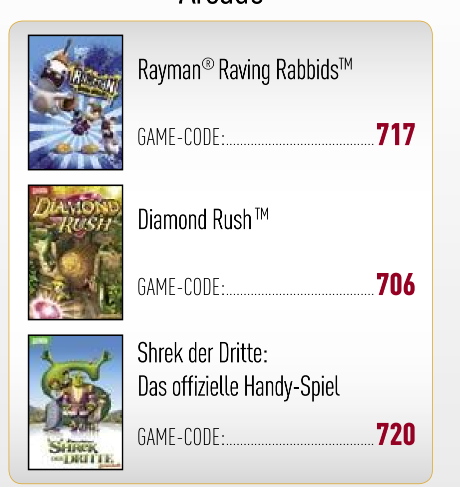


Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 723

Chessmaster®
GAME-CODE: 705

Lumines™ Block Challenge
GAME-CODE: 711

Arcade

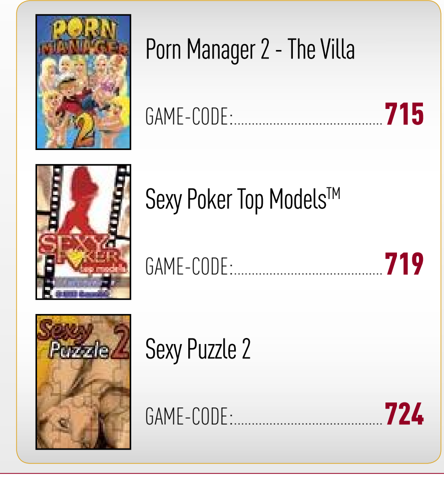


Rayman® Raving Rabbids™
GAME-CODE: 717

Diamond Rush™
GAME-CODE: 706

Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: 720

Erotic



Porn Manager 2 - The Villa
GAME-CODE: 715

Sexy Poker Top Models™
GAME-CODE: 719

Sexy Puzzle 2
GAME-CODE: 724

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: 725

Taxi Tycoon
GAME-CODE: 722

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 701

09/07

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



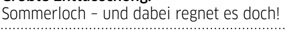
Christian Burtchen

Aktuelles Lieblingsspiel:
Anno 1701: Der Fluch des Drachen (Beta)
Größte Enttäuschung:
Nichts zum Enttäuschtwerden da



Robert Horn

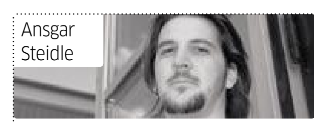
Aktuelles Lieblingsspiel:
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Größte Enttäuschung:
Sommerloch – und dabei regnet es doch!





Felix Schütz

Aktuelles Lieblingsspiel:
Jack Keane
Größte Enttäuschung:
Kaum Zeit, Santa Monica anzuschauen



Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel:
World in Conflict Mehrspieler Beta
Größte Enttäuschung:
Noch nicht als Overlord gewütet



Sebastian Thöing

Aktuelles Lieblingsspiel:
Colin McRae: Dirt
Größte Enttäuschung:
Wohl kein Turok Rebirth auf dem PC ...



Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Der Pate
Größte Enttäuschung:
Londoner-Gepäckversandgeschwindigkeit



Stefan Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Der Herr der Ringe Online
Größte Enttäuschung:
Loki: Im Bannkreis der Götter

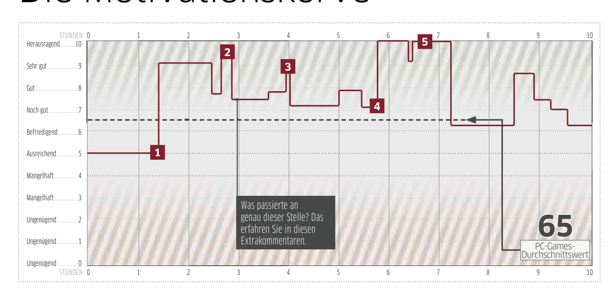


Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Die Beta von Bioshock
Größte Enttäuschung:
Man müsste sich erst mal auf was freuen.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

PC-Games-Awards

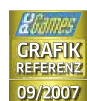




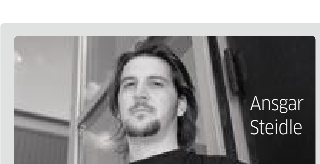
PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



Ansgar Steidle

„Wie viel Zeit benötigt eigentlich ein brauchbarer Test?"

Was wissen Sie über ein Spiel, sagen wir, nach der ersten Stunde Spielzeit? Könnten Sie es danach schon guten Gewissens einem Freund empfehlen? Sind Sie dann schon sicher, ob Sie es kaufen? Grund für die rhetorische Fragerei: Seit Anfang Juni gibt ein englischsprachiger Game-Blog unter dem Titel „Kyle Orland eats games for lunch" protokollartig genau dieses Spielerlebnis wieder. „Ein Mann, ein Spiel, eine Stunde, eine Rezension. Jeden Tag." Das liest sich prinzipiell amüsant. Der Rezensent flippt bei **Tomb Raider** aus, weil Superbraut Lara tropfend aus dem Wasser steigt. Und er listet jeden ihrer Abstürze auf. Das sind verdammt viele. Bei **Sam & Max** zitiert er dagegen über die gesamte Zeit die witzigsten Sprüche – und kommentiert sie auch noch. Informativ ist das dagegen nicht, wenn ich wissen will, ob ich Spaß daran hätte. Am Schluss der minutiösen Auflistung des Spielgeschehens immerhin die Frage: „Würdest du es länger als eine Stunde spielen und warum?" Das ist doch mal ein Wort! Nichtsdestotrotz: Wenn ich mir es recht überlege, waren die mehr als zwölf Stunden mit dem **Civilization**-Add-on diesen Monat in gewisser Weise nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Allen Mods konnten wir innerhalb dieser Zeit jedenfalls nicht auf den Zahn fühlen. Als Neuling würde ich nach einer Stunde mit dem Hauptspiel vermutlich auf solch eine Frage antworten: „Nein. Es ist hässlich und ich hab keine Ahnung, was ich tun soll." Das wäre bitter!

HILFLOS | Diese Akridenart versucht, Sie zu überrollen. Eine Granate wirft sie aus der Bahn, so sind sie ein leichtes Ziel.

BLOSS WEG | Gegen diesen Eiswurm haben Sie keine Chance. Gelingt Ihnen die Flucht nicht, enden Sie als Imbiss.

MARKANT | Die verwundbare Stelle dieses Zwischengegners ist gut zu erkennen. Ohne Vital Suit nützt Ihnen dies aber nichts.

Alle Screenshots in diesem Artikel basieren auf Direct X 9.

LOST PLANET

Extreme Condition

Von: Sebastian Weber

Trostlose Eiswüsten, gewaltige Monster und Action am laufenden Band – hier kommt Ihr Zeigefinger aus dem Klicken nicht mehr raus.

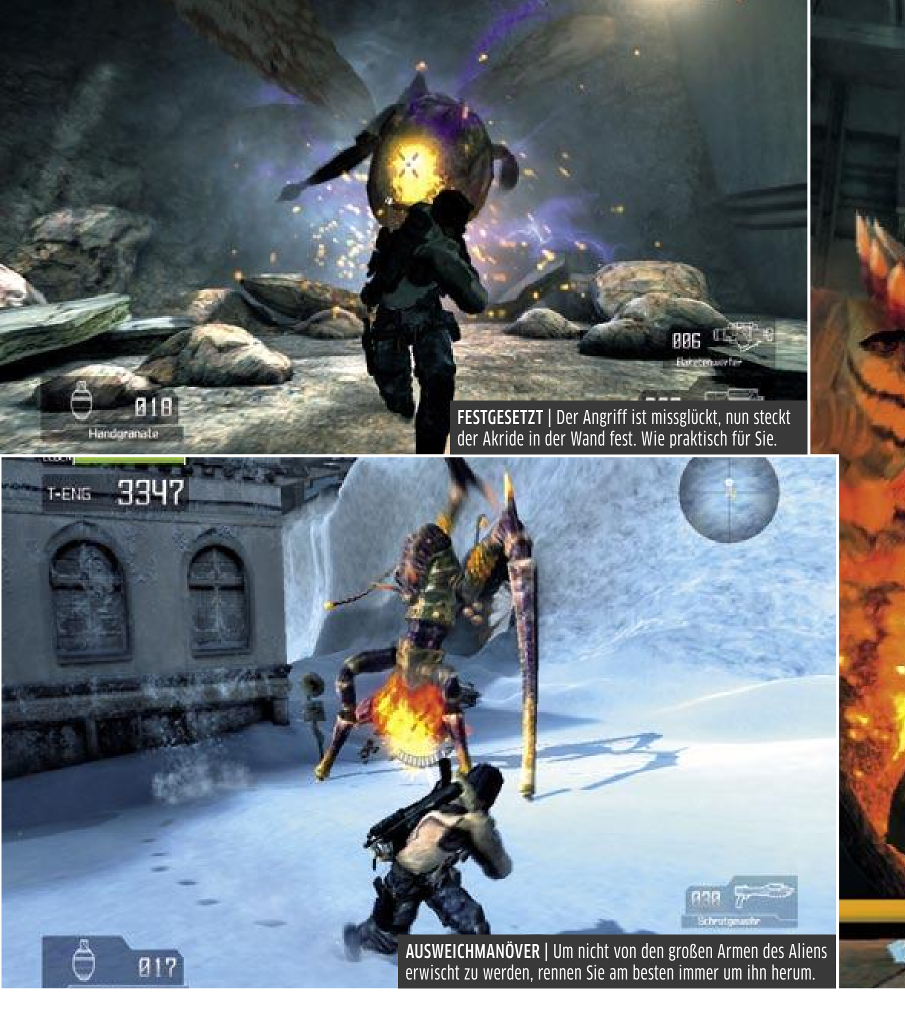


Die Zukunft der Menschheit ist trostlos: Die Erdbevölkerung haust auf dem Eisplaneten E.D.N. III. Neben den Schneestürmen und der unbarmherzigen Kälte machen dort vor allem die „Ureinwohner", die Akriden, Probleme. Diese insektenähnlichen Geschöpfe haben aber einen großen Vorteil für die Siedler: Ihr Leib beherbergt die sogenannte Thermalenergie. Diese ist für die Menschheit überlebenswichtig. Schließlich spendet sie Wärme und betreibt die Vital Suits, riesige Mechs, die auch Ihnen im Kampf zur Verfügung stehen.

Sie schlüpfen in die Haut von Wayne Holden. Zu Beginn des Spiels verliert der wackere Held sein Gedächtnis. Alles, was er noch weiß: Green Eye, ein riesiger Akrid, hat seinen Vater auf dem Gewissen. Daher macht sich Wayne auf, diesen Alien zur Strecke zu bringen. Unterstützung erhält er von dem Schneepiraten Luka, ihrem kleinen Bruder Rick sowie Yuri. Die Geschichte von Lost Planet lässt bis zum Ende kein Klischee aus: Charaktere decken mysteriöse Verwandtschaftskonstellationen auf, eine rätselhafte Militärorganisation namens Nevec mischt sich ein, Feinde werden zu Freunden, Freunde zu Feinden und so weiter. Die Geschichte ist zwar stellenweise sehr vorhersehbar, bildet aber auch nur ein Grundgerüst für dauerhafte Action.

Anfangs nehmen Sie es vornehmlich mit den Akriden auf. Maschinengewehr, Schrotflinte, Raketenwerfer oder Granaten nutzen Sie, um schleimigen Insektoiden einzuheizen. Haben Sie eines der Monster erledigt, sammeln Sie seine Thermalenergie ein. Ein Zähler unter dem Lebensenergiebalken gibt Aufschluss darüber, wie viel Sie davon noch haben. Sinkt der Wert auf null, gehen Sie auf der eisigen Planetenoberfläche zu Grunde. Geschicktes Haushalten ist also Pflicht, vor allem wenn Sie später Energiewaffen in Ihrem Repertoire haben oder großen Schaden einstecken, den die Thermalenergie ausgleicht. Sowohl Laser- als auch Plasmagewehre verbrauchen Thermalenergie, genau wie die Vital Suits. Diese Kampfanzüge erinnern stark an Mechs aus anderen Spielen und sind stellenweise essenziell, um voranzukommen. Zwei Waffen montieren Sie an die Stahlkolosse, wobei auch hier die Wahl groß ist. Ob Gatling-Gun, Raketenwerfer, Granatwerfer oder Lasergewehr, es gibt für jeden Zweck die passende Wumme.

Die Vital Suits kommen hauptsächlich im Kampf gegen die Levelbosse zum Einsatz. Diese Zwischengegner machen Waynes Abenteuer aus und bringen Abwechslung in den sonst recht eintönigen Spielablauf. Landet zum ersten Mal eine riesige, bildschirmfüllende Spinne vor Ihnen oder bricht ein gigantischer Wurm aus dem schneebedeckten Boden hervor, entfaltet Lost Planet sein Potenzial. Auch viele der normalen Akriden lassen den Helden klein erscheinen. Die Größe der Gegner spiegelt aber bei weitem nicht den Schwierigkeits-



FESTGESETZT | Der Angriff ist missglückt, nun steckt der Akride in der Wand fest. Wie praktisch für Sie.

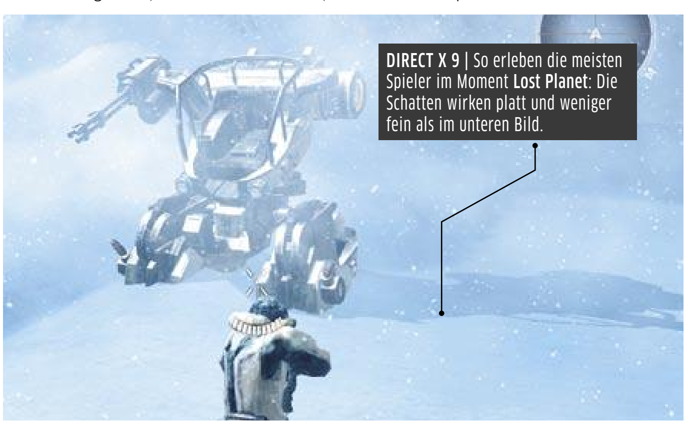
AUSWEICHMANÖVER | Um nicht von den großen Armen des Aliens erwischt zu werden, rennen Sie am besten immer um ihn herum.



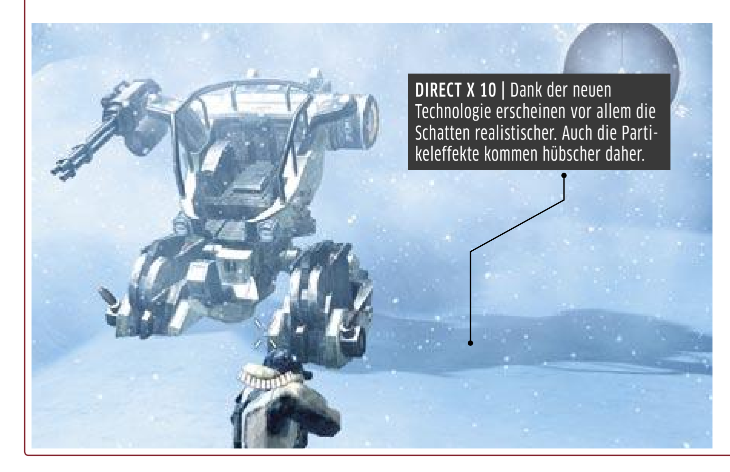
BRENZLIG | Riesige Lavabrocken schleudert Ihnen dieser Gegner entgegen. Gefährlich, aber nett anzusehen.

DAS BRINGT DIRECT X 10 WIRKLICH

Mit Lost Planet: Extreme Condition kommt das erste Spiel auf den Markt, das Direct-X-10-fähig ist. Zusammen mit unseren Kollegen von PC Games Hardware haben wir der neuen Technik auf den Zahn gefühlt, um herauszufinden, was die Vor- und Nachteile sind. Mit Vergleichsshots und einem Leistungscheck verraten wir Ihnen, was Sie von Direct X 10 erwarten dürfen und welchen Rechner Sie benötigen, um in den Genuss der neuen Grafikpracht zu kommen.



DIRECT X 9 | So erleben die meisten Spieler im Moment **Lost Planet**: Die Schatten wirken platt und weniger fein als im unteren Bild.



DIRECT X 10 | Dank der neuen Technologie erscheinen vor allem die Schatten realistischer. Auch die Partikeleffekte kommen hübscher daher.

Lost Planet: Direct X 9

- Die Geforce 8600 GTS ist zu leistungsschwach für alle Details.
- 320 MB Grafikspeicher sind zu wenig für 4x FSAA/8:1 AF.
- Die 1950 Pro und 7950 GT garantieren spielbare Fps-Raten.

Legende: 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF* · Minimum-Fps

Lost Planet DX 9: VGA-Benchmark, FRAPS 2.81

BESSER ▶ | Fps (B. SP. ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

Grafikkarte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF*	PREIS
Geforce 8800 GTX/768 MB	79 (+193%)	50 (+285%)	460,-
Geforce 8800 GTS/640 MB	57 (+111%)	37 (+185%)	300,-
Geforce 8800 GTS/320 MB	56 (+107%)	15 (+15%)	330,-
Radeon X1950 XTX/512 MB	36 (+33%)	23 (+77%)	315,-
Geforce 7950 GT/512 MB	27 (+0%)	19 (+46%)	185,-
Radeon X1950 Pro/256 MB	27 (Basis)	13 (Basis)	120,-
Geforce 8600 GTS/256 MB	22 (-19%)	10 (-23%)	160,-
Radeon X1800 GTO/256 MB	16 (-41%)	9 (-31%)	100,-
Geforce 7600 GT/256 MB	14 (-48%)	10 (-23%)	85,-

Settings: Athlon 64 X2 5000+, 2 GB DDR-RAM, Uli M1697, Forceware 158.22 (HQ)

* Bei Geforce-7-Karten kann kein FSAA eingestellt werden.

Lost Planet: Direct X 10

- Die 8800 GTX garantiert annähernd akzeptable Fps-Raten.
- Die 8600 GTS ist mit der DX-10-Version absolut überfordert.
- Die 8800 GTS profitiert von 640 MB Grafikspeicher.

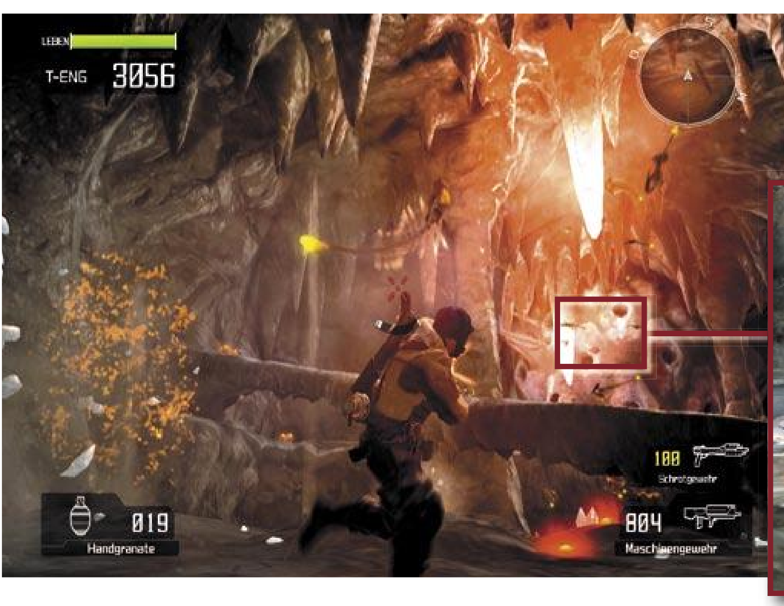
Legende: 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF

Lost Planet DX 10: VGA-Benchmark, FRAPS 2.81, max. Details

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

Grafikkarte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF	PREIS
Geforce 8800 GTX/768 MB	25 (+67%)	20 (+100%)	460,-
Geforce 8800 GTS/640 MB	18 (+20%)	14 (+40%)	300,-
Geforce 8800 GTS/320 MB	15 (Basis)	10 (Basis)	240,-
Geforce 8600 GTS/256 MB	1 (-93%)	1 (-90%)	160,-

Settings: Athlon 64 X2 5000+, 2 GB DDR-RAM, Uli M1697, Forceware 158.22 (HQ), Windows Vista 32 Bit



◀ **HÜBSCH** | Viele Areale, vor allem die Höhlen, sind grafisch ansprechend gestaltet. Daneben gibt es aber auch Gebiete, die trist und wenig detailliert daherkommen. In diesem Akridenbau warten außer grafischen Effekten jede Menge Gegner auf Sie.

▼ **HÖLLENBRUT** | Solange Sie die Nester der Akriden nicht zerstören, kommen immer wieder Gegner nach. Die kleinen vierbeinigen Außerirdischen stellen aber keine große Gefahr dar und halten nur wenig Schaden aus. Im Anschluss begegnen Sie dem ersten Levelboss.



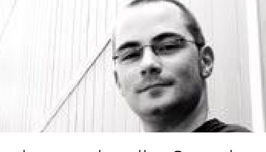
grad wider. Jeder außerirdische Kontrahent hat eine Schwachstelle, die durch einen orangefarben leuchtenden Punkt erkennbar ist. Konzentrieren Sie Ihr Feuer darauf, zerspringt auch das größte Monstrum schnell zu Eiskristallen.

Neben den Akriden haben Sie es auch mit menschlichen Rivalen auf E.D.N. III zu tun. Hier setzen die Entwickler eher auf Masse statt Klasse. Mit allen Waffen, die Wayne zur Verfügung stehen, heizen Schneepiraten und Nevec-Truppen Ihnen ein. Feindliche Vital Suits stellen sich Ihnen ebenfalls in den Weg, manche als Levelboss. Auffällig ist, dass die künstliche Intelligenz, sei es bei den Akriden oder den menschlichen Gegnern, zu wünschen übrig lässt. So feuern die Schneepiraten nicht auf Sie, bleiben an Wänden oder anderen Hindernissen hängen oder unterstützen ihre Kameraden nicht. Außerdem bekämpfen sich beide Feindestypen auch untereinander, was Ihnen hin und wieder Arbeit spart.

Lost Planet bietet knapp acht Stunden Ballerei – so mitreißend inszeniert, dass spielerische Mängel in den Hintergrund rücken. Auf technischer Seite weiß Lost Planet seine Schwächen zu kaschieren. Die Grafik protzt mit furiosen Explosionen und Unschärfeeffekten. Ohne diese beiden Mittel würde schnell auffallen, dass manche Textur wenig detailliert und Innenlevels oft trist gestaltet sind. Im Effektehagel geht dies unter. Der Sound ist tadellos gelungen. Die englische Synchronisierung passt auf die Charaktere und die banale Story, deutsche Untertitel helfen beim Verständnis. Brechen Akriden aus dem Boden oder schlagen Raketen am Ziel ein, vermittelt der satte Bass das Gefühl für Größe und Wucht. Die Atmosphäre des Eisplaneten fangen die Entwickler gut ein. Sind Sie auf den verschneiten Ebenen von E.D.N. III unterwegs, hören Sie nichts als den peitschenden Wind oder Akriden. Nähern Sie sich einem großen Kampf, setzt im passenden Moment Musik ein, die das folgende Gefecht untermalt. So endet Waynes kurzes Abenteuer schnell, geübte Spieler benötigen nur einen Tag, um den Abspann zu sehen. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Kinoreife Ballerei ohne großen Anspruch“

Wer auf ausgefeilte Charaktere, eine gute Story und anspruchsvolles Gameplay steht, ist hier gänzlich falsch. Lost Planet ist ein Third-Person-Shooter der Marke Serious Sam und setzt auf pausenlose Ballerei und massenhaft Gegner. Was auf Dauer eintönig klingen mag, lockern die riesigen Akriden auf. Dank ihnen und des ständigen Effektfeuerwerks macht der Titel eine ganze Menge Spaß, der jedoch durch kleine Mängel getrügt wird. Die kurze Spielzeit kommt Lost Planet dabei zugute, da es dauerhaft nichts Neues bietet.

AUS DEM LEBEN EINES EISPIRATEN

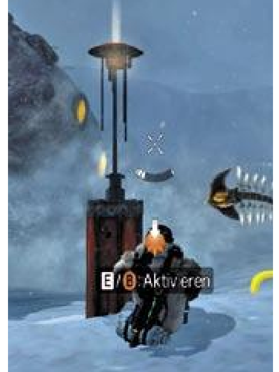
Wayne Holden führt ein nervenaufreibendes Leben auf E.D.N. III. Er zerballert einen Akriden nach dem anderen, tritt den Jungs von Nevec entgegen, sammelt Thermalenergie und schlägt sich so durch die klischeebeladene Story. Was er alles auf dem Kasten hat, was Sie die Spielzeit über brauchen, um heil davonzukommen, und was nur eine nette Idee ohne spielerischen Sinn ist, erfahren Sie hier.



GRABEN | Oft sind Waffen im Schnee versteckt und nur schlecht auszumachen. Um an sie heranzukommen, graben Sie diese aus. Dafür betätigen Sie möglichst schnell die Taste „E“. Simpel, aber mit großen Gegnern im Rücken dennoch spannend.



KLETTERN | Mit dem Gleitseil schwingen Sie sich blitzschnell auf Gebäude, Container oder Plattformen. Das Fadenkreuz zeigt dabei an, wann Sie das Seil nutzen können. Manchmal spielt es aber verrückt und verlangt nach pixelgenauem Anvisieren.



ENERGIE SAMMELN | An diesen Datenstationen frischen Sie Ihren Thermalenergiehaushalt am effektivsten auf. Haben Sie das Gerät aktiviert, zeigt es zudem den Standort der nächsten Station an – und somit die Richtung, in die Sie sich bewegen sollen.



BALLERN | Wie es sich für einen reinrassigen Third-Person-Shooter gehört, feuern Sie ununterbrochen aus allen Rohren. Die Munition wird dabei nie knapp, das sehr lineare Schützenfest dafür aber auf Dauer etwas eintönig.



VITAL SUIT | Der Vital Suit ist oft die einzige Chance, um im Kugelhagel oder gegen die riesigen Akriden anzukommen. Entsprechend oft und vielseitig nutzen Sie ihn. Die richtige Waffenwahl ist dennoch wichtig und ohne Thermalenergie geht nichts.



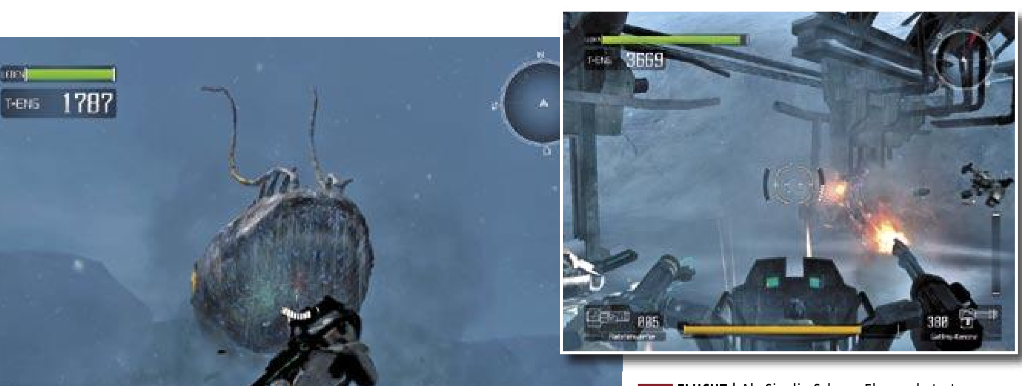
1 UNERWARTET | Auf einer Ebene brechen nach und nach drei dieser großen Käfer aus dem Schnee. Nach anfänglicher Schrecksekunde geht der Kampf los. Es gilt, sich nicht von den Monstern überrollen zu lassen. Granaten werfen die Viecher aus der Bahn, so haben Sie leichtes Spiel.



2 WÜTEND | Der erste Levelboss ist noch recht klein und schnell besiegt. Machen Sie ihn böse, rollt er über Sie hinweg. Später treffen Sie während des Spiels auf diese Art der Akriden, dafür sind die Waffen aber stärker und die Aliens leicht zu besiegen.

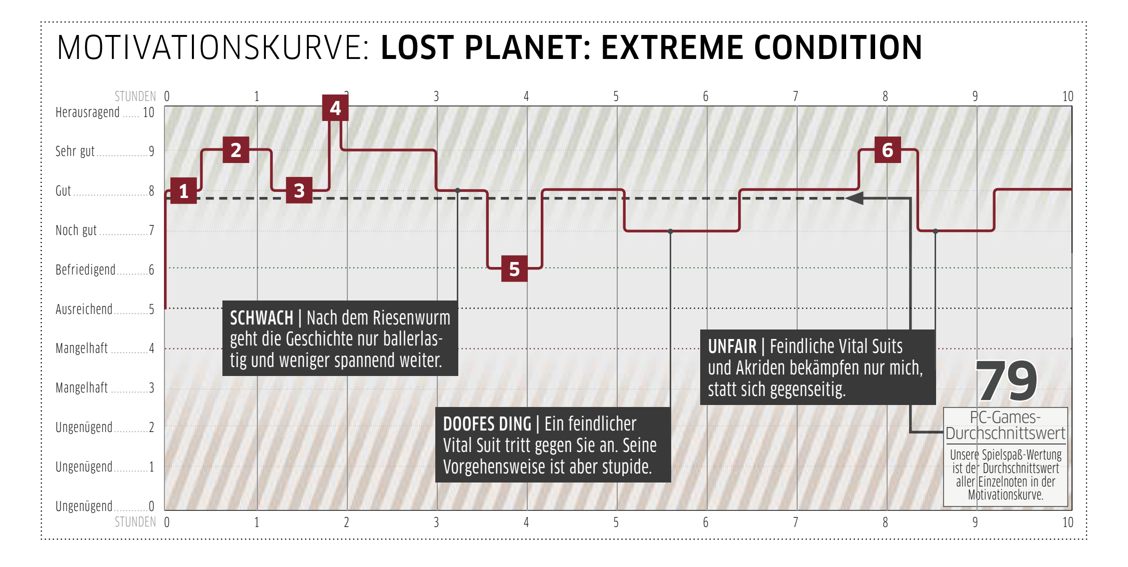


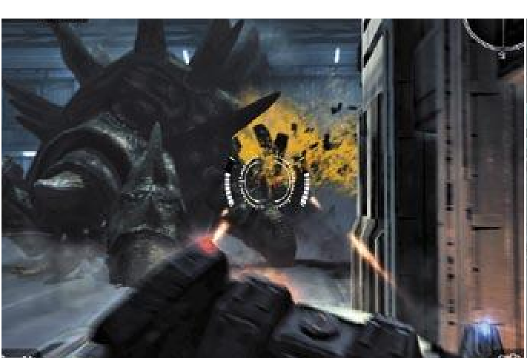
3 GUT GERÜSTET | Hier sollen Sie eine Festung der Eispiraten erstürmen. Die äußeren Areale sind schwer bewacht, es warten Geschütze, Vital Suits und jede Menge Schurken auf Sie. Der Kampf ist hart, aber mit der richtigen Taktik kein großes Problem.



4 FLUCHT | Als Sie die Schnee-Ebenen betreten, bricht der riesige Schneewurm, der leicht an **Der Wüstenplanet** erinnert, hervor. Sie können ihn nicht besiegen, es hilft nur die Flucht. Am Ende des Levels wartet noch ein feindlicher Vital Suit auf Sie, er stellt den Endgegner der Mission dar.

MOTIVATIONSKURVE: **LOST PLANET: EXTREME CONDITION**



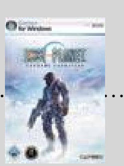


5 RACHE | Endlich haben Sie Green Eye gefunden und bringen ihn zur Strecke. Die Vorgehensweise ist schnell ausgemacht, der Kampf langweilt auf Dauer aber ein wenig. Eine Wendung in der Geschichte führt das Spiel danach weiter.



6 TRICKREICH | Dieser Zwischengegner erfordert eine ganz spezielle Taktik, was den Kampf interessant macht. Sie werden dennoch mehrere Anläufe benötigen, da dieses Geschöpf zudem zu einem der stärkeren Monster gehört. Sein Ableben ist dafür effektreich.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION



Ca. € 40,-
29. Juni 2007
USK: Ab 16 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Capcom
Titel vom selben Entwickler: Devil May Cry 3 | Onimusha 3
Publisher: Capcom
Sprache (Untertitel): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Effektreiche Explosionen, voluminöser Rauch, stellenweise triste Texturen
Sound: Passende Synchronisierung der Charaktere, Aliens und Waffen bieten satten Bass
Steuerung: WASD-Steuerung und Gamepad-Unterstützung gut gelungen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Karten, 4 Spielmodi (Team-Eliminierung, Eliminierung, Stationen besetzen, Flüchtling)
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Ahtlon 64 3200+/P4 2,8 GHz, Geforce 8600 GT/X1800 XT, 1 GB RAM (für Direct-X-9-Version)
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, Geforce 8800 GTS mit 640 MB/Radeon X1950 XTX, 1 GB RAM (für Direct-X-9-Version)

JUGENDEIGNUNG

Lost Planet: Extreme Condition ist ein Third-Person-Shooter, dessen einziger Spielinhalt Schießereien sind. Dennoch ist die Gewaltdarstellung nicht übertrieben. Im Kampf gegen Aliens verteilt sich Thermalenergie auf dem Boden. Menschliche Gegner geben zwar Schreie von sich, auf Bluteffekte haben die Entwickler aber gänzlich verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.001
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00

Die uns vorliegende Version ist die Verkaufsversion, wies keinerlei gravierende Fehler auf und lief die gesamte Spielzeit stabil. Die KI war hin und wieder fehlerhaft, dies wird sich jedoch voraussichtlich nicht ändern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreiche Inszenierung
- ➕ Riesige Endgegner, mit verschiedenen Vorgehensweisen
- ➕ Soundeffekte vermitteln Atmosphäre und Größe der Gegner
- ➕ Gute Mischung aus Third-Person- und Mech-Shooter
- ➖ Mängel der künstlichen Intelligenz
- ➖ Keine freie Speicheroption
- ➖ Auf Dauer etwas eintöniger Spielverlauf

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Von: Ansgar Steidle

Filmfans mögen Parallelen zu einschlägigen Streifen finden, wir sehen sie eher zum mauen Vorgänger: Der Driver steht auf der Spielspaßbremse.

JOBVERMITTLUNG | Noch ist der Herr rechts im Bild der Chauffeur. Nach dem Sieg winkt uns sein Posten, den er mit fiesen Mitteln verteidigt.

THRILL-CAM | Per Zeitlupenansicht betrachten wir den verbeulten Wagen, das Schadensmodell verblüfft. Die Filmfunktion wurde übrigens gestrichen.

DRIVER

Parallel Lines

Tanner, Undercover-Cop, Gentleman-Verbrecher und Protagonist der bisherigen **Driver**-Serie, weilt nicht mehr unter uns. Eine Tatsache, die so manchem Spieler der Serie wohl erst beim Intro von **Driver: Parallel Lines** dämmert. Denn an die verkorkste dritte Episode der Serie, **Driv3r**, trauten sich wohl nur beinharte Fans. Immerhin bekam man dort die Todesszene schon zu Beginn präsentiert. Wegen der unschaffbar schweren letzten Mission wüsste sonst wohl niemand von dem Umstand.

Zeit für einen Neuanfang – und der kann nur besser werden. **Parallel Lines** beginnt jedenfalls vielversprechend: Als Jungspund T.K. (Abkürzung für „The Kid") starten Sie im zarten Alter von 18 Jahren Ihre Verbrecher-Karriere im New York von 1978 – natürlich als Fahrer. Im Gegensatz zu Tanner machen Sie sich allerdings als 08/15-Ganove ungehemmt die Finger schmutzig. Die große Stärke der **Driver**-Reihe, das charmante B-Movie-Flair, spielt **Parallel Lines** überwiegend mittels der gerenderten Zwischensequenzen aus. Die Charaktere, Gangster-Stereotypen reinen Wassers, der brillante Soundtrack mit Titeln von Marvin Gaye, Iggy Pop und David Bowie sowie kultige Muscle-Cars – faszinierend! Einzig die Sprecher sind, sagen wir, markant – man muss sie nicht mögen. Würden sie mangels ausreichend Kollegen keine Selbstgespräche führen und T.K. nicht allzu aufgesetzt coole Sprüche reißen, gäbe es keinen Grund zum Meckern.


1 **CHARAKTERKOPF** | Afro-Träger Slink vermittelt Piepsstimmen-Küken T.K. den ersten ernsthaften Fahrerjob – stimmiger Einstieg!


2 **WROOAAM!** | Bei den Renn-Nebenmissionen winken Geld, Ruhm und neue Autos. Die Gegner fahren ohne Rücksicht auf Verluste.

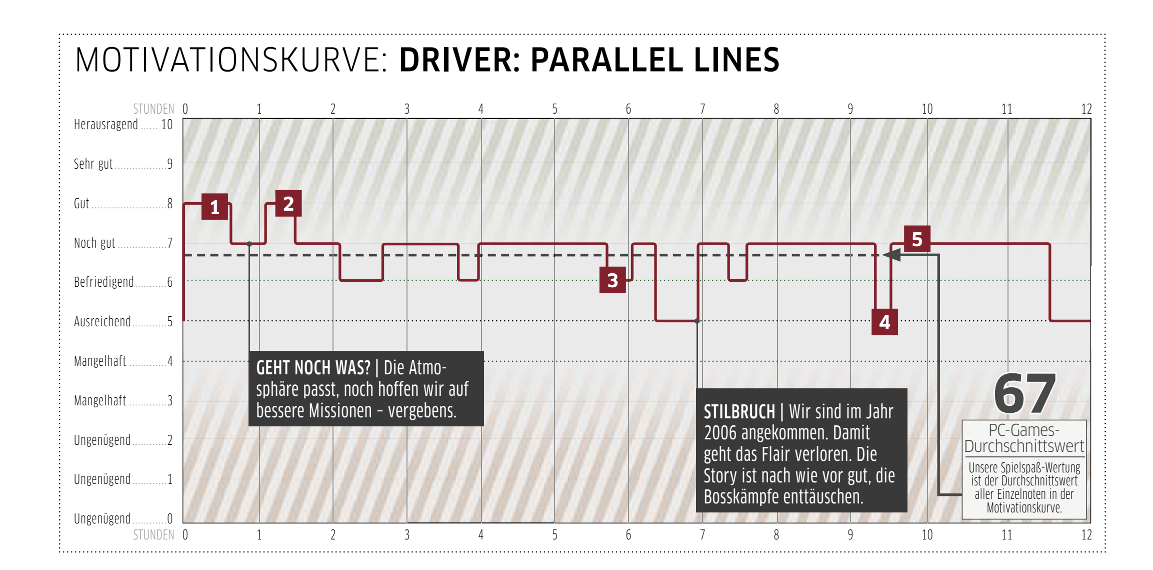


3 **PLATT WALZEN** | Per Bulldozer brechen wir ins Gefängnis ein und befreien einen Gefangenen. Tiefpunkt ist die anschließende Schießerei.

MEINE MEINUNG | Ansgar Steidle

„New York 2006? Ballereinlagen? Darauf hätte ich gern verzichtet!“

Zig Bugs, Spielspaßkiller, dröge Fußpassagen –dass ich **Driv3r** seinerzeit freiwillig durchgespielt habe (die letzte Mission ausgenommen) stößt bei meinen Kollegen auf Unverständnis: Aber dank des gewissen Filmcharmes drückte ich beide Augen zu. Mit groovenden Rhythmen, röchelnden Spritschleudern, klischeebeladenen Gangstern und ohne große Bugs zieht mich das 78er-New-York von **Parallel Lines** natürlich sofort in seinen Bann. T.K. erreicht als Charakter allerdings nicht Tanners Klasse und letztlich plätschern die Missionen so dahin, die Fußpassagen und Geschicklichkeitseinlagen sind regelrecht grausam. Endgültiger Liebestöter: der Wechsel ins Jahr 2006. Ich brauche keinen schlechten **GTA**-Klon. Die Spielserie hat ganz klar andere Stärken, und auf die sollte man setzen – nicht bloß mit feschen Renderfilmchen.



Die Gretchenfrage: Ist **Parallel Lines** besser als der ältere Bruder? Der Driver macht einen Schritt nach vorn, aber keinen großen. Das Spiel funktioniert immerhin (mit der gleichen Engine) wesentlich besser. Neuerdings verdienen Sie sich bei Auftragsklau- und Eintreibermissionen Geld oder fahren Rennen. Sie peppen damit geklaute oder gewonnene Wagen auf, kaufen Zubehör und frisieren die Karren vom Motor bis zu den Dämpfern – nebensächlich, aber fein! Damit erschöpft sich jedoch bereits der Vorsprung zum Vorgänger. Denn beim Missionsdesign haben die Programmierer nichts dazugelernt. Wer kam nur auf die Idee, erneut zig der vermaledeiten Ballersequenzen zu Fuß und – genauso schlimm – Geschicklichkeitseinlagen einzubauen? Bei Letzteren balancieren Sie etwa per Motorrad über Rampen. Kinderspiel, wären da nicht die hibbelige Lenkung und exakt zwei unübersichtliche Kameraperspektiven. Bekannte Elemente wie eingestreute Sprungschanzen und geskriptete Ereignisse funktionieren nach wie vor dürftig, ergo bieten zwei von drei Aufträgen höchstens mäßigen Spaß. Zwischendurch blitzen zwar immer wieder geniale Momente auf, die aber meist zufällig entstehen. Bei der KI schwankt man zwischen Lachen und Weinen. Unfreiwillig komisch: Streifenwagen richten immer wieder ein heilloses Chaos ohne Rücksicht auf Verluste an, die Gesetzeshüter ziehen sich selbst aus dem Verkehr und (hingegen gar nicht witzig) sehen durch Wände.

An den neuen Knilch T.K. sollten Sie sich nicht gewöhnen. Eine weitere Folge mit ihm scheint kaum möglich, jedenfalls nicht ohne ultimativen Cliffhanger. Zu viel wollen wir von der Story nicht preisgeben. Allerdings landet T.K. nach den ersten krummen Dingern für 28 Jahre im Kittchen. Im zweiten Spielabschnitt anno 2006 verfolgt der Geschasste dann nur ein Ziel: Rache an den Schuldigen. Aus dem ehemaligen Hemd wird ein Knastbruder mit breitem Kreuz, dazu gibt's ein neues Interface, aktuelle Fahrzeuge und nicht mehr ganz so gute Musik – der vorherige Kultcharakter des Spiels bleibt dabei auf der Strecke. Eine nächste Folge, die komplett nach **Parallel Lines** spielt, wollen wir uns daher besser nicht vorstellen. ❑

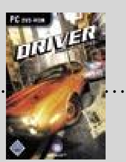


BOSSKAMPF | Von wegen Rache ist süß: Nach einer Verfolgungsjagd hinter einem Zug her folgt eine öde Ballersequenz.



GRAND THEFT MOTORBIKE | Zur Abwechslung klauen wir eine echte Perle von Motorrad. Wenn sich die Dinger nur nicht so bescheiden lenken würden …

DRIVER: PARALLEL LINES



Ca. € 30,-
26. Juni 2007
USK: Ab 16 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reflections Interactive
Titel vom selben Entwickler: Driv3r | Driver 2 | Destruction Derby 2
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch mit Ausnahmen
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hervorragende Fahrzeug-Modelle; Texturen und Effekte reizen derzeitige Möglichkeiten nicht aus
Sound: Sprecher sind Geschmackssache; der 70er-Soundtrack verdient einen Orden
Steuerung: Tastatursteuerung nicht ideal, schon geradeaus zu fahren ist eine Herausforderung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon XP 3000+, Geforce 7900 GT, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Ganoven kokettieren mit Alkohol- und Drogenkonsum, leicht bekleidete Stripperinnen zeigen sich in aufreizenden Posen. Intensiver Schusswaffengebrauch und überfahrene Passanten sind unvermeidlich. Die Gewalt wird allerdings nicht überbordend inszeniert, die Blutmenge hält sich in Grenzen. So manche **Tatort**-Folge ist schlimmer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Gespielte Minuten: 726 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 12:06

Uns lag die Verkaufsversion vor. Auf einem Windows-Vista-Rechner stürzte das Spiel mehrfach nach Zwischensequenzen ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Faszinierendes 70er-Jahre-B-Movie-Flair
- ➕ Dramaturgisch gelungene Rendersequenzen ziehen den Spieler in die Handlung
- ➕ Kultige Karren mit ausgefeiltem Schadensmodell inklusive Tuning- und Aufmotz-Möglichkeiten
- ➕ Spaßige Rennen, bis auf die schlechte KI und zu voll gepfropfte Straßen
- ➖ Missionsdesign: teils unklare Ziele, stupide Schießereien und Geschicklichkeitseinlagen
- ➖ Stilbruch beim Wechsel ins blutleer wirkende Neuzeit-Szenario
- ➖ Häufig unverschuldetes Scheitern von Missionen, beispielsweise wegen Skript- und KI-Problemen
- ➖ „Nur der Fahrer“-Stil des bisherigen Undercover-Cops ging verloren

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

PINKY | Den bösen Dr. T. spricht Udo Schenk, deutsche Stimme von Gary Oldman (Sirius Black in **Harry Potter**).

SCHON GEZAHLT? | Die Schuldeneintreiber verfolgen Jack mit einigem Abstand, nachdem er ihnen in der Anfangssequenz entkam. Ohne zu viel zu verraten: Jack erlebt mehrere derart brenzlige Situationen.

▲ ZWECKBÜNDNIS? | Seltene Eintracht: Amanda (gesprochen von Bianca Krahl, deutsche Stimme von Charlize Theron) und Jack (David Nathan, Synchronstimme von Johnny Depp) kämpfen eigentlich auf verschiedenen Seiten – mit und gegen Dr. T.

▶ BRAIN | Flugzeuge und Luftschiffe (hier: Dr. T. vor einem seiner Heißluft-Gefährten) sind im ausgehenden 19. Jahrhundert noch nicht so groß in Mode, aber für Dr. T. und seine Affenhorde (!) der ideale Weg, um sich durchzusetzen.

Jack Keane

Von: Christian Burtchen

Grog ist out! Der 5-Uhr-Tee avanciert zum neuen Adventure-Trendgetränk – dank Jack Keane.



Da Guybrush Threepwood trotz hartnäckiger Gerüchte um **Monkey Island 5** pausiert, übernimmt ab sofort Jack Keane die Vorherrschaft im Comic-Adventure-Genre. Die Entwickler Deck 13, die bereits mit **Ankh** gezeigt haben, dass sie sich auf brüllkomische Adventures verstehen, legen mit **Jack Keane** nach. Der Anspruch auf die Genre-Referenz wird bereits im Intro klar – die Einblendung „Irgendwo im Indischen Ozean“ ähnelt nicht zufällig dem „Irgendwo tief in der Karibik“ der **Monkey Island**-Anfänge.

Ähnlich wie Guybrush gerät auch Jack eher unfreiwillig in sein ungestümes Abenteuer. Auf der Flucht vor Schuldeneintreibern – fulminant und temporeich im berühmten Londoner Uhrturm am Palace of Westminster inszeniert – nimmt er einen Auftrag des britischen Geheimdienstes an. Der Spionage-Trupp ist dem Tee-Züchter und -Händler Dr. T. (Zitat Jacks zum Namen: „Wie albern ist das denn?“) auf der Spur, der mit pflanzenfressenden Pflanzen dafür sorgen will, dass außer seiner Teesorte keine andere mehr zur Abendzeit im Empire mit Milch, Cookies und Pfefferminzsauce serviert wird.

Zunächst sammelt Jack in Kapstadt einen Agenten ein, lädt ihn auf der Inselperle Tooth Island ab, dann geht's schuldenfrei wieder nach Hause. Sie finden, das klingt zu einfach? Richtig: Der Bond-Verschnitt („Ich musste zum Geheimdienst, ich kann doch sonst nichts anderes“) ist mehr Tollpatsch als tollkühn, das eigene Boot sucht den Meeresboden auf und die Crew geht lieber mit einer adretten US-Amerikanerin weitere Wege.

Sich aus derart misslichen Situationen mit Improvisationsgabe zu befreien und dann herauszufinden, was es eigentlich mit Tooth Island auf sich hat, ist Ihre Aufgabe in **Jack Keane**. Sie lenken Jacks Geschicke in 13 Kapiteln von Rätsel zu Rätsel, Minispiele oder gar Actioneinlagen gibt es nicht. Auf dem Weg sacken



STROHHUT | Auf der Flucht vor seinem Gläubiger nimmt Jack den Auftrag an. Zunächst soll er in Kapstadt einen Agenten aufstöbern.



INTERCITY-ELEFANT | Als Transportmittel auf der Insel dient ein Elefanten-Taxi. Vorher müssen wir das Rücklicht reparieren.



ABWECHSLUNG | Neben Standard-Puzzles bietet Jack Keane auch wirklich abgedrehte Rätsel. Mit diesem Kostüm retten wir eine Hochzeit.

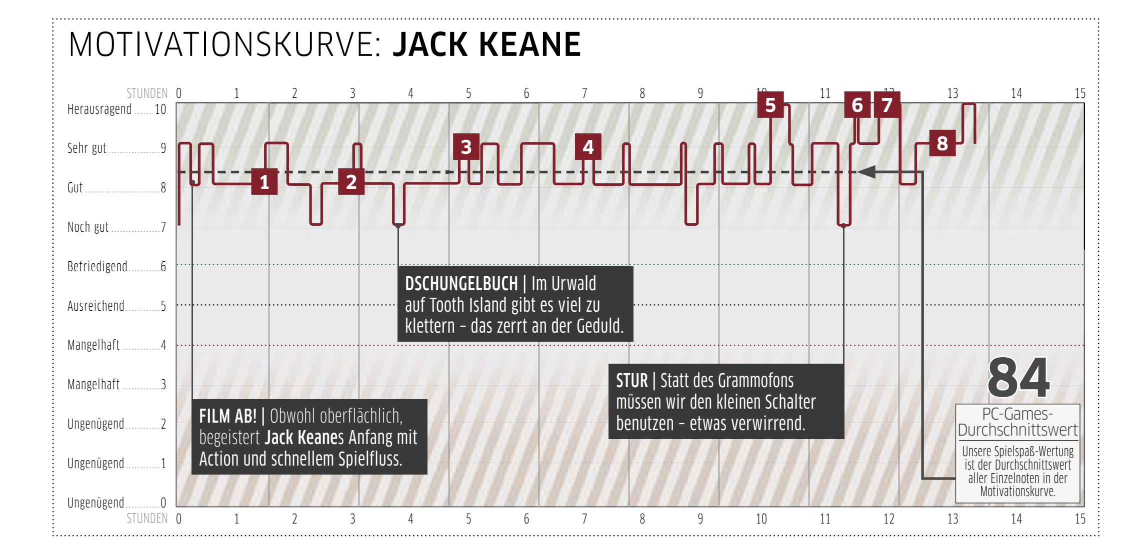


◀ **GRÜNSTICH** | In einem verlassenen Gewächshaus kommt Jack Keane seiner Vergangenheit auf die Spur. Amanda und Dr. T. sind ihm dicht auf den Fersen.

▶ **TOLLKÜHN** | Kurz vor dem Ende liefern wir uns eine wilde Verfolgungsjagd in der Luft. Die kurze Sequenz bringt das Adrenalin in Wallung!



MOTIVATIONSKURVE: JACK KEANE



Sie alle Gegenstände unabhängig von ihrer Niet- und Nagelfestigkeit ein und kombinieren daraus neue Utensilien, etwa ein behelfsmäßiges Windrad aus Farnen und einem Wagenrad. Gut: Zusatzrätsel wie das Aushöhlen von Kürbissen schalten Boni frei. Besser: Mitunter gibt es sogar mehrere Lösungswege für ein und dasselbe Rätsel!

Wie es sich für ein gutes Comic-Adventure gehört, werden Sie dabei mit Anspielungen auf Filme, Spiele und kulturelle Eigenheiten überschüttet. Ein wie Gandalf („Du kommst nicht vorbei!") auftretender Brautvater oder ein versehentlich gezüchteter Purpurtentakel (genau, aus **Day of the Tentacle**) bringen Sie permanent zum Schmunzeln – mitunter auch zum lauten Loslachen. Später, und hiermit unterscheidet sich **Jack Keane** positiv von **Ankh**, erhält die Geschichte zusätzliche Tiefe. Wir erfahren, wer Jack eigentlich ist – in einer beeindruckenden Rückblende. In solchen Momenten erinnert **Jack Keane** an **Fahrenheit** oder **Baphomets Fluch** – behält aber immer den Sinn für Humor.

Über lange Zeit bleibt **Jack Keane** somit zwar sehr unterhaltsam, aber insgesamt einen Tick zu brav und seicht. Und trotz der vielen Affen und der dynamischen Kameraschwenks: Warum muss der Spieler, um Jack manche Treppen hoch- und runterzuschicken, wieder und wieder die „Klettern"-Aktion ausführen? Dieses kleine Manko raubt **Jack Keane** an manchen Stellen den Spielfluss, zumal auch keine Übersichtskarten die schnelle Reise ermöglichen. ❑

MEINE MEINUNG |
Christian Burtchen



„Ein würdiger Erbe für Guybrush. Kaufen Sie sich dieses Spiel!"

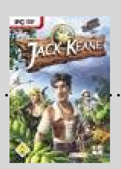
Mit Ausnahme von **Fahrenheit** haben mich wenige Spiele so lange grübeln lassen wie **Jack Keane**. Seit **Monkey Island 3** musste ich nicht mehr so prusten. Herrlich, ein Adventure wie eine romantische Komödie mit Biss! Umso ärgerlicher, dass die Adventure-Galeere derart langsam Fahrt gewinnt: Zu seicht ist der Anfang, zu hakelig das Klettern. Dennoch: Frech wie Larry, sympathisch wie Guybrush, schlagfertig wie Simon – Jack ist der neue Adventure-Held!

FLASHBACK | In einer Rückblende erfahren wir, wo Jack Keane eigentlich herkommt. Im Gegensatz zu **Fahrenheit** bleibt die anrührende Szene fair.



INDIAN PIE | Ein Zeitung lesender Gorilla und ein seine Blöße verdeckender Jack – Impressionen aus der lustigsten Sequenz in einem Adventure überhaupt!

JACK KEANE



Ca. € 40,-
1. August 2007
USK: Ab 6 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Deck 13
Titel vom selben Entwickler: Ankh | Ankh: Herz des Osiris
Publisher: 10tacle
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Die etwas eckige Optik begeistert mit ihrer Farbenpracht und der stimmigen Gesamtpräsentation.
Sound: Die Musik hält sich im Hintergrund, die prominenten Sprecher hauchen den Dialogen Leben ein.
Steuerung: Ohne Tadel – Linksklick fürs Anschauen, Rechtsklick fürs Benutzen. Nervig: Springen und Klettern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2 GHz Pentium 4/Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/ Athlon 64 X2 4600+, 1 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG
Sexualität und Konfrontationen finden in einer überzeichneten Form wie in einem Disney-Zeichentrickfilm statt.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Version 1.00
Gespielte Minuten: 794 Min.

Sehr selten traten Abstürze und Fehler bei der Kollisionsabfrage auf.

PRO UND CONTRA
- ➕ Überwiegend faire, wenn auch nicht überragende Rätsel
- ➕ Viele Witze und Anspielungen
- ➕ Eingängiges Interface
- ➕ Kein **Runaway**-Syndrom: Gegenstände sind gleich beim ersten Mal verfügbar
- ➕ Mitunter mehrere Lösungswege
- ➕ Optionale Anzeige aller Hotspots
- ➕ Über Zusatzrätsel freischaltbare Boni
- ➕ Stimmiger ästhetischer Gesamteindruck
- ➕ Jack und Amanda spielbar
- ➕ Überwiegend herausragende und glaubwürdige Synchronisation, meist amüsante Dialoge
- ➕ Zahlreiche witzige Schauplätze
- ➕ Endlich wieder Affen in einem Adventure!
- ➕ Emotional tiefgründig
- ➖ „Das funktioniert so nicht", statt möglicher Lösungshilfen auch bei sinnvollen Rätselversuchen
- ➖ Umständliche Kletterpassagen
- ➖ Streckenweise ungünstige Kameraführung
- ➖ Anfang etwas zu brav und seicht
- ➖ Vereinzelte Clipping-Fehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**



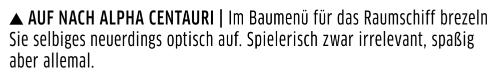
◀ **FABELWESEN** | In der Modifikation **Age of Ice** geht es fantastisch zu. Aufrüstbare Helden, mächtige Magie, schmierige Schurken und Quests – Rollenspiele lassen grüßen.

▶ **FINSTER** | Perikles ist einer der 16 neu hinzugekommenen Anführer. Trotz seiner grimmigen Miene schließen wir erst mal Frieden.

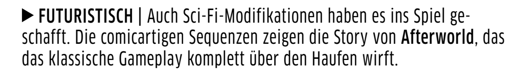








▲ **AUF NACH ALPHA CENTAURI** | Im Baumenü für das Raumschiff brezeln Sie selbiges neuerdings optisch auf. Spielerisch zwar irrelevant, spaßig aber allemal.



▶ **FUTURISTISCH** | Auch Sci-Fi-Modifikationen haben es ins Spiel geschafft. Die comicartigen Sequenzen zeigen die Story von **Afterworld**, das das klassische Gameplay komplett über den Haufen wirft.

CIVILIZATION 4

Beyond the Sword

Von: Ansgar Steidle

Firaxis spricht vom umfangreichsten Civ-Add-on aller Zeiten. Doch das Studio liefert mehr als bloße Masse, oder?



Das ultimative **Civilization**-Erlebnis" – so preist Alex Mantzaris, Chefprogrammierer bei Entwickler Firaxis **Beyond the Sword** an. Auf dem Papier wirkt die Erweiterung jedenfalls eindrucksvoll: zusätzliche zehn Völker, fünf Wunder, 16 Anführer, mehr als 30 umfangreiche, teilweise von Fans entworfene Szenarien und Mods. Mit den obligatorischen neuen Einheiten, der besseren KI und angepassten Kartentypen schnürt das Studio in der Tat ein dickes Paket für Welteneroberer – doch rechtfertigt das den hochtrabenden Terminus „Ultimativ"? Wir glauben, **Beyond the Sword** ist wenigstens verdammt dicht dran.

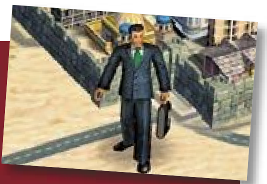
Im Testlabor muss die schiere Quantität schließlich ihre Qualität beweisen. Jedes Szenario glänzt mit Besonderheiten und teilweise komplett umgekrempeltem Spielprinzip gegenüber dem Originalspiel. Angepasste Technologiebäume, exklusive Einheiten und besondere Settings sind das Mindeste, was Sie hier erwartet. So mancher **Civilization**-Veteran staunt Bauklötze, wenn er sich bei **Afterworld** plötzlich in einem futuristischen Sci-Fi-Szenario wiederfindet. Ähnlich wie bei der **Ufo**-Spielserie kämpfen Sie sich hier mit alienartigen Geschöpfen rundenweise durch Feindbasen und suchen nach verlorenen Artefakten – gewöhnungsbedürftig, da es nicht mehr viel mit **Civilization** zu tun hat, aber eine willkommene Abwechslung.

Im Fantasy-Szenario **Age of Ice** leveln Sie im Stile gängiger Rollenspiele Ihre Helden hoch, erhalten wertvolle Gegenstände, lösen Quests und zaubern, was das Zeug hält. Die ständig anstürmende dunkle Brut aus Drachenwesen, Eisgoblins und Riesenspinnen hält Sie ununterbrochen auf Trab.

Der Mod **Final Frontier** verbreitet Trekkie-Feeling: Mit Ihrer Zivilisation breiten Sie sich im kunterbunten Weltraum zwischen Schwarzen Löchern, Asteroidenfeldern und gefährlichen interstellaren Nebeln aus. Die ungewohnte Umgebung bedingt neue Gebäude, einen einzigartigen Technologiebaum und birgt eine ausgedehnte Geschichte. Warum schon vor Jahren der Kontakt zur Erde abbrach, finden Sie erst mit der Zeit heraus.

Selbst das Hauptspiel ließ das Team um Designerlegende Sid Meier nicht außen vor. Bereits nach einer Partie mit dem Add-on wer-

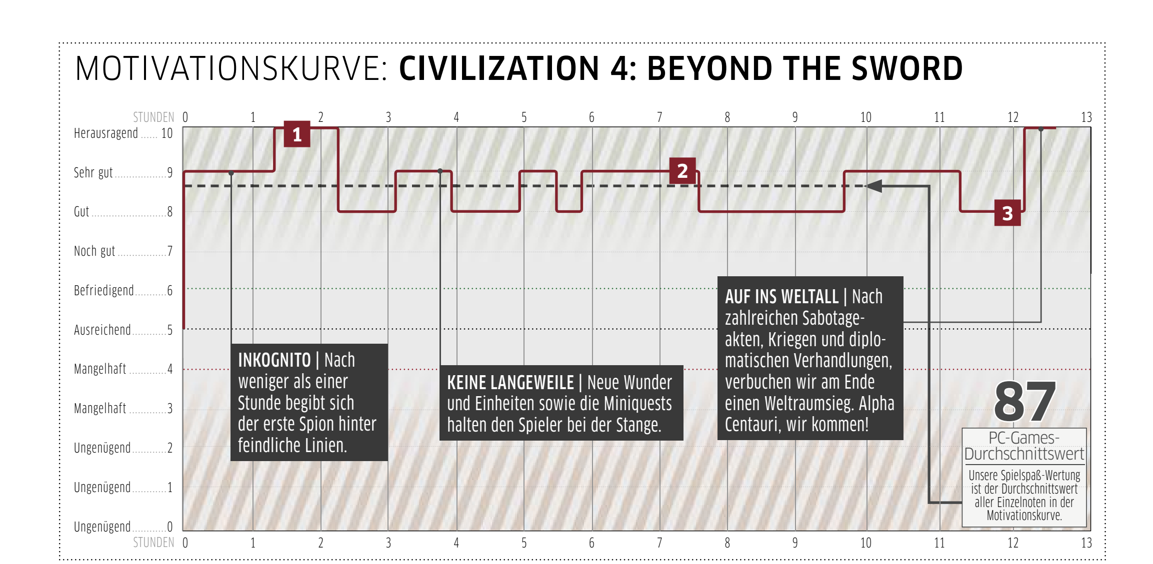
MACHTINSTRUMENTE



Bei Beyond the Sword bereichern zwei feine Features das Spielgeschehen, auf die wir nicht mehr verzichten möchten:

SPIONAGE
Investieren Sie einen Teil Ihres wirtschaftlichen Einkommens in Spionageaktionen. In Kombination mit den Agenten, die bereits früh im Spiel zur Verfügung stehen, ärgern Sie fortan Ihre Gegner. In deren Metropolen stiften Sie Unruhe, vergiften Trinkwasser oder sabotieren die laufende Produktion. Eine Revolte – und die Stadt ist in Ihrer Hand.

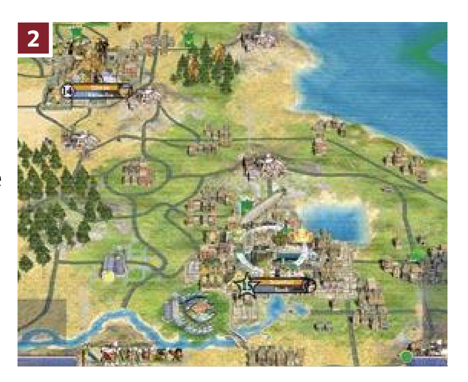
UNTERNEHMEN
Wenn Sie über besondere Rohstoffe verfügen (beispielsweise Gold, Silber) gründen Sie später im Spiel mit einer großen Persönlichkeit ein Unternehmen. Die Einheit Vorstand eröffnet anschließend Filialen in befreundeten Städten. Auf diese Weise vermehren Sie rasant Ihr Vermögen und erhöhen zusätzlich den Kulturausstoß einer Stadt.





◀ **ANTIKER JAMES BOND** | Bereits früh im Spiel bilden wir Spione aus, infiltrieren und sabotieren gegnerische Städte – und lachen uns ins Fäustchen. Die Feinde können das aber auch.

▶ **MÄCHTIG** | Mit der neuen Einheit Luftschiff setzen Sie sich gegen Marineeinheiten durch oder bombardieren heranrückende Truppen Ihrer Kontrahenten.

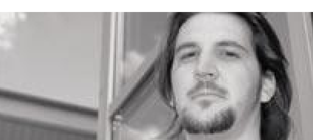


den Sie die neuen Features nicht mehr missen wollen, denn die Eingriffe ins Gameplay wirken sehr fundiert und durch die Bank sinnvoll. Die zwei wichtigsten stellen wir Ihnen im Kasten „Machtinstrumente“ (oben) vor. Darüber hinaus sind uns viele kleine Neuerungen positiv aufgefallen. Gelegentlich lockern zufällig zutage tretende Miniquests das Spiel auf. So sollen Sie etwa innerhalb eines Rundenlimits sieben Bibliotheken errichten oder eine Rohstoffquelle im Feindesland sichern. Dafür winken wertvolle Boni. Ob es sich aber lohnt, dafür etwa einen Krieg zu riskieren, bleibt Ihre Sache. Mit den Miniquests haben Sie jedenfalls stets ein konkretes Ziel vor Augen.

Gegen Ende einer durchschnittlichen Partie **Civilization** bildeten Sie bisher meist möglichst viele Einheiten aus oder versuchten, schnellstmöglich das Raumprojekt zu vollenden. Hier bügelt **Beyond the Sword** Motivationslöcher aus. Dank des Konzern-Systems sind Sie bis zum Ende damit beschäftigt, neue Rohstoffquellen zu erschließen, um Ihren Gewinn zu maximieren oder den Gegner durch Spionage und Sabotage doch noch um den Sieg zu bringen.

Bereits in der Frühphase des Spiels kümmern Sie sich nun um die unterhaltsame und wirkungsvolle Spionageabteilung oder beginnen den Bau eines der neuen Weltwunder. Die Zeus-Statue verdoppelt etwa die Kriegsverdrossenheit der angreifenden Gegner. Oder errichten Sie den Apostolischen Palast und lassen Sie sich später zum religiösen Anführer wählen – und werden Herrscher über die Welt. ❑

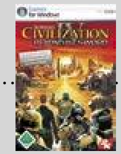
MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*



„Beyond the Sword möchte ich nicht mehr missen!“

Wer glaubt schon den geschwollenen Aussagen von Programmierern, wenn sie vom kommenden Produkt schwärmen? Allein, **Beyond the Sword** frischt den beliebten Zeitfresser tatsächlich ordentlich auf – den ewig gleichen Spielablauf des Originals konnte ich irgendwann nicht mehr sehen. Wobei ich mich vor allem für die abwechslungsreichen Mods und Szenarien begeistern kann – etwa das Fantasy-Abenteuer **Age of Ice** oder die Totalumkremplung **Afterworld**.

CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD



Ca. € 30,-
20. Juli 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Firaxis Games
Titel vom selben Entwickler: Sid Meier's Railroads | Civilization 4: Warlords | Sid Meier's Pirates!
Publisher: 2K Games
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Wie gehabt. Es gibt neue Sequenzen für Wunder und animierte Storyelemente.
Sound: Sehr schöne musikalische Untermalung und frische Sprüche bei Entwicklungen.
Steuerung: Unverändert funktional; praktische Tastatursteuerung.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Neue Szenarien und Mods spielbar; die konnten wir bei unserer Version allerdings nicht testen.
Zahl der Spieler: Bis 18; Hot-Seat-Modus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Athlon XP 1800+, 256 MB RAM, Radeon 9600
Empfehlenswert: Athlon 64 3800+, 2 GB RAM, Geforce 7800 GTX

JUGENDEIGNUNG
Kämpfe laufen schematisch auf der Übersichtskarte ab. Moralisch bedenklich mag für manch einen sein, dass man komplette Völker ausradieren und Massenvernichtungswaffen einsetzen kann. Friedliche Gewinnmöglichkeiten und Diplomatie sind allerdings ebenfalls vorhanden.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Vorab Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:31

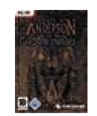
Wir spielten mit einer unfertigen Testversion. Die Texte waren noch nicht vollständig übersetzt und in die Textfelder eingepasst. Auch der Mehrspielermodus funktionierte noch nicht.

PRO UND CONTRA
- ➕ Miniquests, Spionage, Konzerne, Katastrophen et cetera bereichern das Endlosspiel sinnvoll und beseitigen bisherige Motivationslöcher
- ➕ Originelle Szenarien und Modifikationen bieten viel Abwechslung und wochenlangen Spielspaß
- ➕ Es gibt Unmengen neuer Einheiten, Weltwunder und Völker zu entdecken
- ➖ Grafisch weiterhin keine Offenbarung ...
- ➖ ... aber daran gemessen doch hardwarehungrig.
- ➖ Für Einsteiger zu komplex

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind.



PROJECT ANDERSON

Das Erbe Cthulhus

Eigentlich sollen Sie als Robert D. Anderson ein Schloss durchforsten und einem Kult auf die Schliche kommen. Doch die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, dem Ladebalken beim Wachsen zuzusehen. Ließe man Schnecken dagegen anrennen, sie würden gewinnen. Nach dem Däumchendrehen fragt man sich: Warum hat das so lange gedauert? Denn Grafik, Level-Layout und Sound sind vergleichsweise schlecht. Mit einer Pistole bewaffnet rennt man durch viel zu dunkle Gänge, stößt gelegentlich auf Gegner und geht drauf, ehe man zu reagieren fähig ist. Und dann wächst er wieder, der Ladebalken. (tw) ❑

FAZIT Mehr Wartezeit als Spiel. Auf dieses Erbe verzichten Sie besser.

CDV | 26.6.2007 |
USK: AB 16 JAHREN | CA. € 20,-



FEIND IN SICHT | Das Erbe Cthulhus spielt im Jahr 1940. Die Deutschen sind die Gegner. Und sie zielen so gut, dass man binnen Sekunden im Kugelhagel untergeht.



SATZ MIT X | Weil wir beim Testen nicht über die ersten paar Räume hinausgekommen sind (Abstürze, unsichtbare Gegner, zu hoher Schwierigkeitsgrad), müssen wir dieses Bild zeigen.



SPACEFORCE

Rogue Universe

Weltraum-Shooter gibt es zu wenige, **Darkstar: One** war der letzte ordentliche. **Spaceforce** ist qualitativ ein Lichtjährchen dahinter, aber immerhin so gut, dass es den Appetit Ausgehungerter stillt. Die Geschichte darf man nicht ernst nehmen: Ein Bub schwört, nachdem sein Vater gestorben ist, auf die Schwester aufzupassen. Gerade die verschwindet spurlos. Die „Bitte melde dich"-Story ist mit Verschwörungen gewürzt, heraus kommt ein Klischeebrei, der angenehm zu konsumieren ist, wenn man vorher den Anspruch im Gehirn abschaltet.

Statt die Handlung fortzuführen, können Sie auch neutrale Missionen annehmen, meistens: Satelliten aktivieren oder Verbrecher fangen. Die Abgeschossenen hinterlassen Beute, die sich auf den Handelsstationen verkaufen lässt. Vom Gewinn rüsten Sie Ihr Schiff auf. Daraus bezieht **Spaceforce** seine Motivation: Aus der neuen Laserwumme, dem neuen Superantrieb, der neuen Tarnvorrichtung. Bei der Benutzerführung hilft Zähnezusammenbeißen. Die Tastatur ist randvoll mit Aktionen belegt, der Wechsel zwischen Sternensystemen oder Wegpunkten dauert unangenehm lange. Ein bisschen Straffung hätte dem Spielablauf gutgetan, genauso wie Abwechslung – zwanzig Mal hintereinander einen Terroristen abzuschießen ist nichts, was Hochgefühl erzeugt. Dass man trotzdem weiterspielt, liegt am Streben, sich endlich ein besseres Schiff zu leisten, Flügelmänner anzuheuern, High-Tech-Geräte einzusetzen. Der Wunsch nach Progression hält den Spielspaß am Leben; die hübsche Grafik hilft mit: Sterne leuchten in allen Farben, die Oberflächen von Objekten glitzern im Sonnenlicht, Planeten ziehen dick und mächtig ihre Bahnen im All. (tw) ❑

FAZIT 30 Euro sind ein guter Preis für ein Weltraumspiel, dessen Schwächen und Vorzüge sich die Waage halten.

CDV | 26.6.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



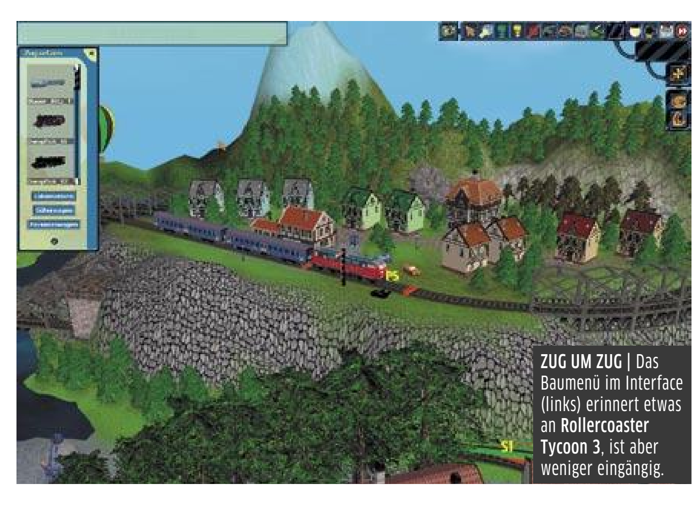
▲ **FEUER FREI! |** Die Steuerung funktioniert über Maus und Tastatur. Ein Fadenkreuz zeigt an, wo Sie hinzielen sollten, damit der Laser das bewegliche Ziel trifft – man kennt das Verfahren aus anderen Weltraum-Shootern.



▶ **LANDEANFLUG |** Per Knopfdruck können Sie zu Raumstationen „springen", dort andocken und erbeutete Waren verkaufen. Vom Gewinn lassen sich bessere Ausrüstungsgegenstände erwerben – ein Motivationsfaktor in **Spaceforce**.



SPEZIALFÄHIGKEIT | Für den Kampf gegen mehrere Feinde hat jeder Charakter einen besonderen Schlag in petto.



ZUG UM ZUG | Das Baumenü im Interface (links) erinnert etwas an **Rollercoaster Tycoon 3**, ist aber weniger eingängig.



Shrek der Dritte

Was die Kinovorlage spielend erreicht, daran scheitert die Spiele-Umsetzung kläglich: witzig zu sein. **Shrek der Dritte** orientiert sich grob an der Story des Films und lässt Sie in die Rollen der Hauptcharaktere schlüpfen. Schlägereien und Springeinlagen bestimmen die Spielzeit. Per Pfeiltasten interagieren Sie mit der Umwelt, mit WASD steuern Sie die Helden. Die feststehende Kamera schränkt die Sicht ein und macht das eintönige Tastendrücken hektisch. Immerhin ist die Grafik ansehnlich und die Synchronisation gelungen. (web) ❑

FAZIT Auf Dauer langweilige Hatz durch den Film, die für Kinder aber gut geeignet ist.

ACTIVISION | 15.6.2007 |
USK AB 6 JAHREN | CA. € 30,-



Modelleisenbahn 2008

Der letzte Ehestreit stellte Sie vor die Alternative, entweder den PC oder den Märklin-Fuhrpark aus dem Keller zu verbannen? Dann bietet Ihnen **Modelleisenbahn 2008** für kleines Geld die Gelegenheit, virtuell Schienen zu verlegen, Landschaften zu gestalten und Züge mit Signalen und Schaltern drüberzuschicken. Genau wie echtes Modellschaffnersein erfordert aber auch das digitale Pendant einiges Handwerksgeschick, um die Bedienung zu beherrschen. Und: So manch verlassener Keller hat mehr Ambiente als die triste, fast lautlose Spielumgebung. (bur) ❑

FAZIT Lediglich eine günstige Alternative zu **Railroad Tycoon**, wenn Sie unbedingt Modellzüge fahren wollen.

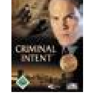
ASTRAGON | 12.5.2007 |
USK OHNE | CA. € 10,-



▲ **BLUTIG** | Aufgrund solcher Szenen ist das Spiel erst ab 12 Jahren freigegeben. Weiter rechts im Bild: Die Icon-Leiste mit Aktionsverben wie „Ansehen" oder „Benutzen" erscheint, sobald man einen Hotspot anklickt. Keine elegante, aber immerhin eine praktikable Lösung.



▶ **KLASSISCH** | Das Zusammenlegen von Papierschnipseln bekäme auch eine Amöbe hin. Anstelle knackiger Rätsel bietet das gelungene Lizenzspiel gute Synchronstimmen und atmosphärische Musik.



Criminal Intent

Der Verfasser dieser Zeilen hasst all die modernen US-Krimiserien von Herzen. **CSI**, **Law & Order** und wie sie alle heißen – furchtbar! Und doch muss er **Criminal Intent**, einem Adventure zum gleichnamigen TV-Quotenhit, Achtung zollen: Das Spiel ist durchaus gelungen. Als Detektiv Robert Goren (in der Serie von Vincent D'Onofrio dargestellt) lösen Sie eine Handvoll Mordfälle nach klassischer Adventure-Formel: Sie sichern Spuren, quetschen Zeugen aus und überführen Täter. Dass das Spiel – anders als vergleichbare Serien-Umsetzungen – einen ordentlichen Eindruck hinterlässt, liegt an seiner Detailtreue: Sie treffen auf die wichtigsten Charaktere aus der Serie, der Hauptdarsteller wird außerdem von seiner originalen deutschen Synchronstimme gesprochen. Optisch müssen Sie sich auf hölzerne Animationen gefasst machen, doch die gerenderten Hintergründe und kurzen Videos sind von annehmbarer Qualität. Wenn Sie harte Knobelnüsse knacken wollen, sind Sie in diesem Spiel allerdings falsch: Hier wurde die Zugänglichkeit für Serienfans einer raffinierten Rätsellogik vorgezogen. Sie klicken sich stur durch die Beweismittel, sammeln Items auf und lassen sie sofort vom Spezialisten im Labor analysieren. Mit den daraus gewonnenen Erkenntnissen füttern Sie ein Täterprofil und wenden es auf die wenigen Verdächtigen an – so herausfordernd wie Schuhe binden. Immerhin haben sich die Entwickler bei der Steuerung an Standards gehalten: Das brauchbare Point&Click-Interface wirkt vertraut. Ein zu großer Mauscursor, das unaufgeräumte Inventar und die Einschränkung, Räume nicht per Doppelklick verlassen zu können, – verschmerzbare Mängel angesichts der geringen Rätselqualität. (fs) ❑

FAZIT Wer die Serie vergöttert, darf zuschlagen. Wer lediglich ein gutes Adventure sucht, findet woanders bessere.

BHV | 24.6.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



AUFSCHLUSSREICH | Behalten Sie die Werte Ausdauer und Puls der Fahrer im Auge – nur so ist eine gute Platzierung möglich.



Radsport Manager Pro 2007

Rechtzeitig zur Tour de France hat Flashpoint für Radsportbegeisterte und Hobby-Manager den **Radsport Manager Pro 2007** auf den Markt gebracht. Mit diesem führen Sie Ihr eigenes Team an die Weltspitze – hoffentlich ganz ohne Doping ...

Um hohe Authentizität zu gewährleisten, umfasst der Titel 60 lizenzierte Teams wie T-Mobile, CSC oder Team Milram. Sie treten in allen Etappen der wichtigsten Radrennen an. Haben Sie einen Manager erstellt und ein Team gewählt, leiten Sie Ihre Mannschaft komplett selbst. Sie stellen Personal wie Trainer oder Teamarzt ein, planen Übungseinheiten, bauen auf dem Transfermarkt Ihren Kader aus.

Das alles erfolgt in einem übersichtlichen Menü, das mit wenigen Klicks schnell zum Ziel führt und genau wie in anderen Manager-Simulationen funktioniert. Die Entwickler haben das Transfersystem überarbeitet, bei dem Sie Fahrer ein- oder verkaufen – das geht nun leichter vonstatten. Ihr Handlungsspielraum ist überaus groß, ein Spielzug dauert mehrere Minuten, wenn Sie sämtliche Einstellungsmöglichkeiten nutzen.

Komplizierter erweist sich das Manager-Leben während der Rennen. Die Möglichkeit, einen anstehenden Lauf simulieren zu lassen, führt meist zu schlechteren Ergebnissen. Nehmen Sie das Rennen selbst in die Hand, erschlägt Sie förmlich die Zahl der Optionen. Ob Gegenangriff, Sprint oder andere Manöver, für jede Taktik sind verschiedene Buttons und Schieberegler parat. Da hilft auch das knappe Tutorial nicht, das nur daraus besteht, im richtigen Moment Schaltflächen zu betätigen. Die Ladezeit des Levels ist dabei länger als die eigentliche Trainingseinheit.

Entscheiden Sie im Wettbewerb zu leichtfertig, ermüdet Ihr Schützling auf dem Drahtesel schnell. Auch die Versorgungsoption, bei der durch eine kurze Trinkpause die Ausdauer kurzfristig aufgefrischt wird, hilft dann nicht mehr, da Ihre Kontrahenten aggressiv zur Sache gehen – vorbei der Traum vom Gelben Trikot! Um das ausstehende Trauerspiel zu beschleunigen, nutzen Sie einen Zeitraffer. Auf der höchsten Stufe rasen die Athleten über die Berge, gezieltes Eingreifen ist Glückssache.

Grafisch ist der Titel analog zu den Vorgängern unterdurchschnittlich, aber immerhin noch ausreichend. Der 3D-Modus, in dem die Rennen stattfinden, gestaltet sich trist, die Umgebung sieht oft gleich aus. Die Fahrermodelle und Bewegungen wirken hölzern: Vor allem, wenn man zum Sprint ansetzt, fallen die wenigen Animationsstufen der Sportler auf. (web) ❑

FAZIT Umfangreiche Manager-Simulation, die Einsteiger eher abschreckt, für Profis aber eine Menge Futter bietet.

FLASHPOINT | 29.6.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 40,-

Name	DSC	Spezialisierung	Fitness	Moral	Renntage	Erfahrung
Yuriy Krivtsov	69	Kämpfer	54 pts	Zufrieden	1	4
Rene Mandri	65	Nord-Klassiker	39 pts	Zufrieden	0	1
Alexandre Usov	68	Sprinter	39 pts	Zufrieden	0	4
Jose Luis Arrieta	68	Kämpfer	53 pts	Zufrieden	1	4
David Navas	63	Bergfahrer	43 pts	Glücklich	0	4
Martin Elmiger	71	Sprinter	53 pts	Zufrieden	1	4
Rinaldo Nocentini	72	Hügeliger Klassiker	37 pts	Sehr glücklich	0	4
Philip Deignan	63	Bergfahrer	58 pts	Glücklich	0	2
Christophe Moreau	75	Etappenrennen	49 pts	Glücklich	1	4
Jean-Patrick Nazon	73	Sprinter	45 pts	Sehr glücklich	0	4
Stephane Goubert	69	Etappenrennen	35 pts	Zufrieden	0	4
Ludovic Turpin	67	Bergfahrer	54 pts	Glücklich	0	4
Cyril Dessel	72	Bergfahrer	58 pts	Glücklich	0	4
Lloyd Mondory	69	Sprinter	45 pts	Zufrieden	0	2
Samuel Dumoulin	69	Kämpfer	42 pts	Zufrieden	1	4
Sylvain Calzati	69	Bergfahrer	40 pts	Glücklich	0	4
Renaud Dion	63	Kämpfer	33 pts	Glücklich	0	3
Hubert Dupont	67	Bergfahrer	47 pts	Glücklich	0	2

ÜBERSICHTLICH | Der Mannschaftsbildschirm liefert Informationen über alle Fahrer in Ihren Rennstall. Mit ihm lassen sich gezielte Trainingseinheiten leicht planen und für jeden Athleten individuell entwerfen.



ÖDE | Ihre Konkurrenten auf der Strecke sind keine Herausforderung. Das macht das Spiel noch langweiliger.



NIX | Knallt der Heli an die Wand, sieht man dieses Bild. Weil er das dauernd tut, drucken wir hiermit Spielgrafik ab.

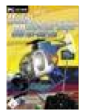


Modellboot 3D

Atemberaubende Strecken, detaillierte Welten und zwölf unterschiedliche Boote verspricht Hersteller Astragon für **Modellboot 3D**. In Wirklichkeit sind die Strecken trist und besitzen keinerlei Begrenzung, sodass Sie kreuz und quer durch Wände und Häuser schippern. Details sucht man vergebens, die Grafik wartet mit hässlichen Texturen und unförmigen Objekten auf. Die Boote steuern Sie mit den Pfeiltasten, wobei es egal ist, für welche Nussschale Sie sich entscheiden. Alle schlittern gleich schwammig übers Wasser. (web) ❑

FAZIT Wenn Sie unbedingt eine Boot-Simulation suchen, greifen Sie besser zum teureren **32nd America's Cup**.

ASTRAGON | 12.5.2007 |
USK OHNE | CA. € 10,-



MODELLHUBSCHRAUBER 3D

Toy-Copter

Angespielt und gemerkt: das Grauen. Beginnend beim Optionsmenü, das niemand kapiert, und endend bei der Steuerung, die einfach nicht funktioniert. Da kann die Missionsbeschreibung noch so oft auffordern, mit einem Mini-Heli die Kugeln eines Billardtisches ihrer Bestimmung zuzuführen. Sobald man abhebt, trudelt der verdammte Hubschrauber gegen die Levelwand, dargestellt von einer Grafik, die sich nicht beschreiben lässt, weil die deutsche Sprache kein stärkeres Wort als „potthässlich" hergibt. Gehen Sie vor dem **Toy-Copter** bloß in Deckung. (tw) ❑

FAZIT Für dieses Ärgernis sind auch kleine 13 Euro indiskutabel. Lieber einen richtigen Spielzeug-Heli kaufen!

ASTRAGON | 12.6.2007 |
USK OHNE | CA. € 13,-



Dead Reefs

Im 18. Jahrhundert ermiteln Sie in einem tragischen Mordfall – ein depressiv stimmendes Mysterium rund um verwunschene Piraten und schreckliche Familiengeheimnisse. Das Grusel-Adventure ist ein klassischer Fall von „Toll ausgedacht, aber schlecht umgesetzt." So ist die ordentliche 3D-Grafik stimmungsvoll unterkühlt, dazu ertönt Musik, die einem das Herz zuschnürt. Und doch leidet die gute Atmosphäre unter der gelangweilten Stimme der hölzernen Hauptfigur. Auch die konsolenartige Steuerung kostet Nerven: Anstelle einer praktischen Mausunsterstützung bekommen Sie nur eine hochnervöse Kamera mitsamt fummeligem Inventar. (fs) ❑

FAZIT Nette Gruselei mit Mängeln. Nur als Budget-Version einen Blick wert.

CDV | 27.6.2007 |
USK: AB 6 JAHREN | CA. € 40,-



STIMMUNG | Die Figuren wirken zwar steif und unnatürlich, dafür passt die farbarme 3D-Grafik sehr gut zur düsteren Handlung. Doch warum nur verzichten die Entwickler auf eine Maussteuerung?



18 Wheels of Steel Haulin

Vierzig Tonnen Gesamtmasse, 18 Räder, 500 PS und keine Sekunde wirklicher Spielspaß: Mit **18 Wheels of Steel Haulin** erscheint ein Titel, der nicht so richtig in ein Genre passt. Für eine Fahrsimulation ist er viel zu oberflächlich, für ein Arcade-Spiel sind die 17 Stahlräder zu langweilig. Das Spiel wirft einige Fragen auf: Warum hält mich ständig die Polizei wegen zu schnellen Fahrens an, wenn ich Geschwindigkeitsbegrenzungen nicht einsehen kann? Außerdem wird Ihr Fahrer irgendwann müde und das System empfiehlt, eine Pause zu machen. Wie sollte es auch anders sein – es fehlt eine Erklärung, wie man das eigentlich macht. (ba/bur) ❑

FAZIT Das Spiel wird seinem Titel gerecht: Einfach zum Haulin, äh, Heulen!

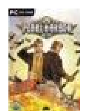
FROGSTER | 30.5.2007 |
USK OHNE | CA. € 20,-



TRUCKTALES | Die Reflexionen des Trucks sehen eher übertrieben aus, aber nette Details wie Wettereffekte und Sehenswürdigkeiten sorgen beim Rumtuckern für Aha-Effekte.


FALLOBST | Nicht nur die gegnerischen Zeros fallen schon nach wenigen Sekunden der Verfolgungsjagd scharenweise vom Himmel – Ballerspaß eben.


FLUGZEUGTRÄGER-JÄGER | Unrealistisch? Action! Torpedos zünden aus jedem Winkel. Hauptsache, sie landen vorher im Wasser.



Attack on Pearl Harbor

Installieren und Spaß haben – das ist das Motto dieses Action-Flugspiels. Der Begriff „Simulation“ kommt uns in diesen Zeilen nicht über die Tastatur. Vom Flugzeugträger starten? Ein Druck auf die Leertaste genügt. Der Rest der Steuerung gibt sich ähnlich einfach: Die linke Maustaste feuert die MGs ab, ein Rechtsklick schickt je nach Flugzeugtyp Raketen, Bomben oder Torpedos auf die Reise, mit „W“ geben Sie Gas, „S“ ist dagegen die „Bremse“. Selbst bei anderen Flugspielen übliche Problemchen wie Treibstoffknappheit, überhitzte Motoren oder Munitionsmangel gibt es nicht. Kollisionen in der Luft? Ebenfalls nicht der Rede wert, denn Ihr Flieger steckt einige Treffer weg und kann fast nicht abstürzen.

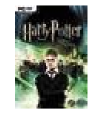
Wie der Spieletitel verrät, bilden der Angriff auf Pearl Harbor und ähnliche historische Schlachten den Aufhänger für je zwei amerikanischen und japanischen Kampagnen. Die rund 40 kurzweiligen Missionen spielen sich trotz vielfältig deklarierter Aufgaben, in denen Sie mit Ihrem Jäger, Torpedo- oder Jagdbomber Schiffe versenken oder Bodenziele vernichten und sich permanent schnelle Luftgefechte liefern, immer gleich. Taktisches Feingefühl ist nie nötig. (as) ❑

FAZIT Erfrischend unkompliziertes Action-Geballer, das nicht an **Blazing Angels** heranreicht. Schnell drin, schnell durch, aber auch schnell abgedroschen.

ATARI | **30.6.2007** | **USK AB 12 Jahren** | **CA. € 35,-**


▲ **EIGENWILLIG** | Die Treppen im riesigen Schloss Hogwarts haben ihren eigenen Kopf und richten sich spontan neu aus. Eine schöne Idee, die im Spiel aber für nervige Wartezeiten sorgt. Immerhin gibt es eine Übersichtskarte mit Zielsuchfunktion.


▶ **DUELL** | Zaubersprüche entfesseln Sie per Tastenkombination auf dem Keyboard oder mit den Analogsticks eines Gamepads. Die Maussteuerung hingegen ist so unpräzise, dass selbst die reine Tastaturbedienung besser funktioniert.



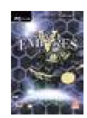
HARRY POTTER
und der Orden des Phönix

Das siebte und letzte Buch rund um den legendären Zauberschüler erreicht noch in diesem Jahr die Händlerregale. Die Verfilmung des fünften Bandes **Harry Potter und der Orden des Phönix** steht ebenfalls vor der Tür. Was fehlt? Das obligatorische Spiel zum potenziellen Kinohit des Sommers.

Für Harry, Ron und Hermine steht das fünfte Schuljahr ganz im Zeichen der Todesser. Die dunklen Magier scharen sich um den reinkarnierten Hexer Voldemort und planen einen Angriff auf die Zauberschule Hogwarts. All das sollten Sie wissen, bevor Sie das Spiel beginnen: Trotz vieler Dialoge und Cutscenes scheitert das Action-Adventure nämlich bei dem Versuch, die Handlung von Buch und Film nachzuerzählen. Das schränkt den Personenkreis zufriedener Spieler bereits auf **Harry Potter**-Fans ein. Für eben die gibt es aber eine Handvoll netter Features, etwa das glaubhaft nachgebaute Schloss Hogwarts – einen riesigen Erkundungsspielplatz voller Wiedererkennungswert. Schöne Details wie animierte Wandgemälde, ständig plappernde Mitschüler auf den Fluren und viele kleine Nebenaufträge versprühen eine dichte, geschäftige Atmosphäre. Untermalt wird das Treiben von einem exzellenten orchestralen Soundtrack und guten Synchronsprechern. Auch grafisch geht das Spiel gerade noch in Ordnung, besonders die Physik-Effekte beim Einsatz von Schwebezaubern gefallen. Doch hier liegt auch die größte Schwäche des Spiels: Die Steuerung – egal ob per Gamepad, Tastatur oder Maus – ist zum Verrücktwerden ungenau und strapaziert speziell beim Anvisieren von Zielen das Nervenkostüm. Und obwohl es massig Extras und Geheimnisse zu entdecken gibt, vermisst man schon bald etwas Abwechslung in den monotonen Aufgaben. (fs) ❑

FAZIT Schönes Flair, viel zu entdecken – doch über eintöniges Gameplay und die miese Steuerung sehen nur Fans hinweg.

ELECTRONIC ARTS | **28.6.2007** | **USK: AB 12 JAHREN** | **CA. € 40,-**



Space Empires 5

Was erwarten Sie von einem Spiel, das Sie bereits im Tutorial auffordert, Menüpunkte zu suchen? Das Ihnen mit Tunnelblick 50 Textfenster lang in Schriftgröße 8 diverse Bauoptionen und Schieberegler erklärt, ohne auf Ihre „Mal gucken"-Aktionen einzugehen. Nach dem Lesen der gefühlten Brockhaus-Enzyklopädie hatte der Tester den Eindruck, es eher mit einer Modifikation für **Microsoft Access** zu tun zu haben als mit einem Spiel.

Damit macht sich **Space Empires 5** das Leben unnötig schwer. Denn unter der uneinheitlichen, überfrachteten Oberfläche der rundenbasierenden Weltraumsimulation verbirgt sich ein Spiel, das es beinahe mit dem Klassiker **Masters of Orion 2** aufnehmen kann. Raumschiffe bauen, Planeten kolonisieren, Rohstoffe scheffeln, forschen, bessere Raumschiffe bauen, andere Planeten kolonisieren, fremde Zivilisationen entdecken ... hinter **Space Empires 5** steckt einiges Suchtpotenzial. Die überarbeitete Diplomatie-Funktion ermöglicht Ihnen neben Krieg und Frieden nun auch die Erstellung von Handelsverträgen – in gewohnt erschlagender, Pardon, komplexer Aufbereitung. Ist so keine Einigung möglich, begeben Sie sich mit Ihren Kampfschiffen in simple Echtzeit-Schlachten. (bur) ❑

FAZIT Warum nur möchte dieses Spiel partout so kompliziert wie möglich erscheinen? **X3** bietet immerhin eine Story – und sieht besser aus.

EMPIRE INTERACTIVE | 6.7.2007 | USK AB 12 JAHREN | CA. € 40,-



OS WARP | Wie in den meisten Weltraumspielen schicken Sie Ihre Raumschiffe durch Warppunkte von Galaxie zu Galaxie. Dazu ertönt eine Musik, die sicher auch im Fahrstuhl der Enterprise läuft.



OPEN OFFICE | Ein typischer Anblick von **Space Empires 5**: das Forschungsmenü. In einigen Ansichten sind sogar verschiedene Filter und Layouts möglich.

MIXED GENRES Budget-Tests

mit der Originalwertung

STRATEGIESPIEL



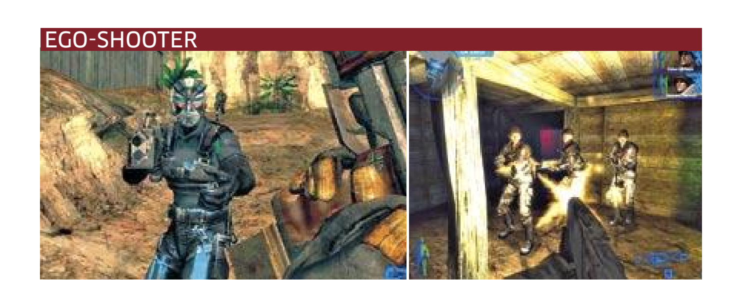
Act of War

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Trotz seines Alters vor allem bei Moddern immer noch hoch im Kurs. Die Modern Warfare-Thematik kommt gut rüber und die integrierten Nachrichtenvideos sorgen für Abwechslung. Die Kampagnen sind ordentlich und spannend gemacht. (sw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.6.2007 | USK: AB 16 JAHREN **84**

EGO-SHOOTER



Bet on Soldier Trilogy

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 11/05, 08/06, 01/07

Die Mehrspieler-Hatz stand bislang unter keinem guten Stern. Zu viele Bugs sorgten für Frust und Ärger bei den Spielern. Da half auch ein schnell nachgeschobener Patch mit 800 MB nichts. Das nun erhältliche Dreier-Package, das neben dem Hauptspiel die beiden Erweiterungen Blood of Sahara und Black-Out Saigon enthält, liefert gleich alle aktuellen Patches mit. Das Söldnerspektakel für erwachsene Spieler zündet dennoch nicht, da es immer noch zu viele Fehler aufweist. Klarer Fall: Gordon Freeman, den es ebenfalls für schmales Geld gibt, ist die bessere Wahl. (sw)

FROGSTER | 11.6.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **64**

STRATEGIESPIEL





Company of Heroes Special Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Es sieht besser aus als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel, bietet schnelle Action und geizt trotzdem nicht mit taktischer Tiefe und einer guten Story: Company of Heroes darf sich zu Recht als DAS Next-Generation-Echtzeitstrategiespiel bezeichnen. Die Special Edition kommt in edler Metallhülle daher und ist eine Zierde fürs Spielregal jedes Strategen. Einziges Manko ist die etwas zu kurze Kampagne – doch 15 Stunden brillante Unterhaltung sind allemal 20 Euro wert! Selbst wenn Ihnen die Kriegsthematik zum Hals raushängt: Company of Heroes ist ein Pflichtkauf! (bur)

THQ | 8.6.2007 | USK: AB 16 JAHREN **90**

AUFBAUSPIEL





Die Römer

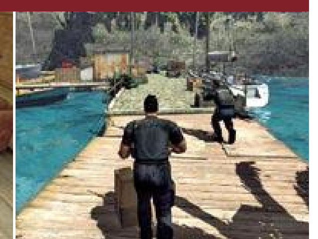
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 08/06

Das Aufbauspiel ist fürs kurze Siedeln zwischendurch optimal. Über ein intuitives, kontextsensitives Interface ziehen Sie Mission für Mission Siedlungen samt Kolosseum und Triumphbogen hoch und erfreuen Ihre Bürger, die immer höhere Zivilisationsstufen erklimmen. Das ist vergnüglich, doch insgesamt etwas monoton. Denn große Überraschungen sucht der Freizeit-Imperator hier vergeblich. Die Römer gibt Ihnen insgesamt zu wenige Einflussmöglichkeiten, sondern verdammt Sie zum Zuschauer. Wer eine herausfordernde Aufbau-Simulation sucht, greift lieber zu Caesar 4. (bur)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.7.2007 | USK: AB 6 JAHREN **75**

ACTION-ADVENTURE





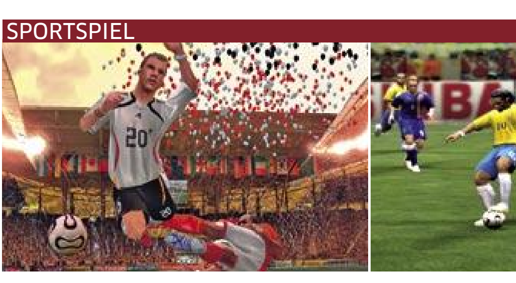
El Matador (dt.)

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/07

El Matador (dt.) besticht wahrlich nicht durch ein ausgeklügeltes Gameplay oder eine komplizierte Story. Es setzt dafür auf eine actionreiche Inszenierung. Sie schlüpfen in die Haut von Victor Corbet, einem Drogenfahnder der DEA. Im Kampf gegen die Drogenmafia ballert er sich durch Kolumbien und nimmt es mit schwer bewaffneten Schurken, Helikoptern und anderen schießgewaltigen Gegnern auf. Das Spielprinzip orientiert sich an Max Payne 2 – Bullet-Time ist auch mit von der Partie. Wer sich an Fehlern, etwa der KI, nicht stört, kommt auf seine Kosten. (web)

FROGSTER | 13.6.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **73**

SPORTSPIEL



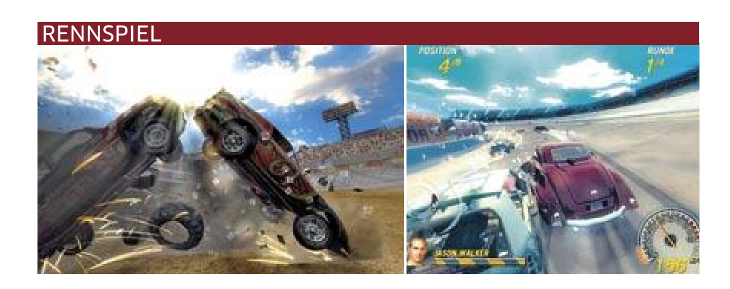
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/06

Keiner hatte es für möglich gehalten, doch am Ende belegten wir bei der Fußballweltmeisterschaft im vergangenen Jahr den dritten Platz. Passend zum sportlichen Großereignis entwarf Publisher Electronic Arts eine abgespeckte Version der Fußball-Simulation FIFA 06. Alle 127 Nationalmannschaften inbegriffen, spielen Sie in FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 das Turnier komplett oder ab der Vorrunde. Die KI agiert teilweise sonderbar, läuft sich aber besser frei als im Hauptspiel. Alle, die der WM-Atmosphäre nachtrauern, greifen nun zu. (web)

ELECTRONIC ARTS | 8.6.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **77**

RENNSPIEL



Flat Out 2

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **09/06**

Flat Out 2 schafft etwas Schwieriges: Es bringt auch Leute zum Rasen, die Rennspielen keine Qualitäten abgewinnen können. Hier macht das Fahren so viel Spaß, dass man sich ungeachtet jeglicher Genre-Vorlieben hinters Steuer setzt. Die Grafik ist schön bunt und flüssig, die Strecken sind gelungen in Aufbau und Abwechslung, die eingestreuten Minispiele wie Hochsprung, Bowling und Destruction Derby lockern den Karriere-Modus auf. Machen Sie bloß nicht den Fehler, eine Simulation zu vermuten – Sie haben es mit einem Funracer zu tun, der sich einen feuchten Kehricht um Konventionen kümmert. (tw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.6.2007 | USK: AB 12 JAHREN **83**

EGO-SHOOTER

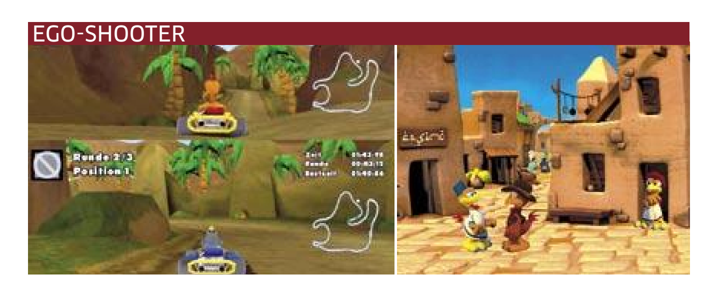
Half-Life 2: Episode One

CA. **€ 13,-** | TEST IN AUSGABE **07/06**

Die erste von drei eigenständig lauffähigen Fortsetzungsepisoden zu **Half-Life 2** hat nur ein Problem: Sie bietet gegenüber dem Hauptprogramm keinerlei Neuerungen, sieht man mal von einem weiteren Gegnertyp ab. Mehr Kritikpunkte gibt's nicht: Die atemlose Flucht aus City 17 bietet sechs spannende Stunden voller Action, Horror und Dramatik. Highlight des Ego-Shooters ist Alyx als Gordon Freemans treue Begleiterin: Ihre realistische Mimik spiegelt erschreckend glaubhaft Anspannung und Zuneigung wider – und weckt den Beschützerinstinkt. Genial. (fs)

ELECTRONIC ARTS | 15.6.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **87**

EGO-SHOOTER



Moorhuhn Total 4

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **07/04**

Mit einem kleinen Huhn auf der Weide und einem Gewehr in Ihren Händen begann die **Moorhuhn**-Spielserie. Mittlerweile gibt es fast kein Gebiet, in dem sich die verrückten Eierleger nicht tummeln. Im vierten Teil von **Moorhuhn Total** findet sich nebem dem Klassiker **Moorhuhn Jagd** auch noch eine aufgepeppte Version mit dem Namen **Moorhuhn Piraten**. Ebenfalls mit von der Partie sind zwei Kart-Spiele. Beide erinnern sehr stark an **Mario Kart**. Hinzu kommen noch die Themen Adventure, Pinball und Flug-Ballerei – für jeden ist etwas dabei. Das Ganze ist ein stimmiger Party-Mix. (ba)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.6.2007 | USK: AB 6 JAHREN **64**

ADVENTURE



Sherlock Holmes Die Spur des Erwachens

CA. **€ 20,-** | TEST IN AUSGABE **01/07**

Das jüngste **Sherlock Holmes**-Adventure steuert sich wie ein Ego-Shooter. Doch keine Bange: Es wird nicht gekämpft, stattdessen gibt's klassische Detektivrätsel rund um einen Mordfall. Im späten 19. Jahrhundert erforschen Sie Londons finstere Hafengegenden, später geht's auch nach Schottland, in die Schweiz und sogar nach Louisiana. Die Geschichte ist von H.P. Lovecrafts düsterer Fantastik geprägt und kommt dank guter Sprecher und Cutscenes schnell in Fahrt. Doch die Grafik wirkt veraltet und durch die Ego-Sicht übersieht man zuweilen wichtige Hotspots. (fs)

FROGSTER | 13.6.2007 | USK: AB 12 JAHREN **67**

SPIELESAMMLUNG



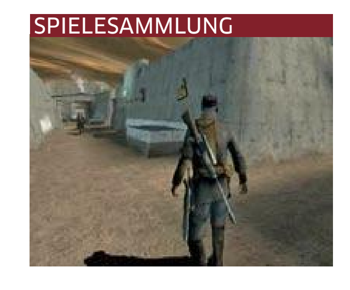
4Games Vol. 9

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **11/06**

In diesem Teil der **4Games**-Reihe mag mit **Adrenalin**, **Ocean Dive**, **Championsheep Rally** und **Demokratie** nicht so richtig Stimmung aufkommen. Alle Spiele sind nichts Halbes und nichts Ganzes und unterhalten nur kurze Zeit. (ba)

FROGSTER | 31.5.2007 | USK: AB 6 JAHREN **60**

SPIELESAMMLUNG



4Games Vol. 10

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **03/06**

Harte Action für harte Kerle bieten die Shooter **B.O.S.: Bet on Soldier**, **Hell Forces**, **Iron Storm** sowie **The Stalin Subway** reichlich. Jedoch mangelt es an der Qualität. Greifen Sie besser zu Alternativen wie **Half-Life 2: Episode One**. (ba)

FROGSTER | 31.5.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **63**

SPIELESAMMLUNG



4Games Vol. 11

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **07/06**

Die soliden Weltalltitel **Haegemonia** und **Star Wolves** machen einen guten Eindruck. **Perimeter** und **Gangland** – beides Strategiespiele – runden das Paket ab. Für 15 Euro eine gute Wahl für alle, die auf lange Taktik-Spielabende stehen. (ba)

FROGSTER | 31.5.2007 | USK: AB 16 JAHREN **76**

SPIELESAMMLUNG



4Games Vol. 12

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **07/06**

Mit **Air Conflicts** und **Enemy Engaged** sind zwei Flugsimulationen an Bord dieser **4Games**-Kollektion. Der geringe Spielspaß holt Sie aber schnell wieder auf den Boden. Hinzu kommen **Daemonica** und das Funspiel **Ragdoll Kung Fu**. (ba)

FROGSTER | 31.5.2007 | USK: AB 12 JAHREN **65**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die während der vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Abwertungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 114). ❏

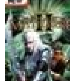
Strategiespiele



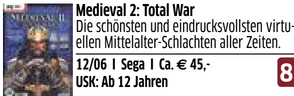
Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
90

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Age of Empires 3
Der schönste Teil der Age-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Earth 2160 V. 1.3.
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, Earth 2160 bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Aufbauspiele & WiSims



Die Sims 2
Getreu dem Motto: „Nichts ist so spannend wie das Leben". Geniale Simulation.
10/04 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
82



Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Evil Genius
Seien Sie mal so richtig böse und beherrschen Sie als Oberfiesling die Welt.
11/04 I Vivendi Universal I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81







Rollercoaster Tycoon 3
Stampfen Sie einen Freizeitpark aus dem Boden und erleben Sie alles in 3D.
12/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
86



X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Ego- & Taktik-Shooter





Half-Life 2
Bisher der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Rund 20 Stunden Hochspannung!
12/04 I Vivendi Universal I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
96



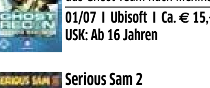
Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
12/05 I Take 2 I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Call of Duty 2
Packender Weltkriegs-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
11/05 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

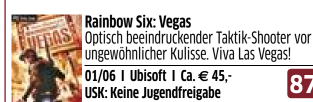


Vietcong 2
Taktisch angehauchter Ego-Shooter mit intensiver Atmosphäre.
04/06 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
85

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
11/05 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

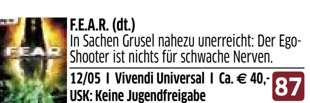


Ghost Recon Advanced Warfighter
Der anspruchsvolle Taktik-Shooter schickt das Ghost-Team nach Mexiko.
01/07 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
84



Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
01/06 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Serious Sam 2
Ballern, bis der Arzt kommt! Flacher, aber spaßiger Ego-Shooter der humorigen Art.
07/06 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
84



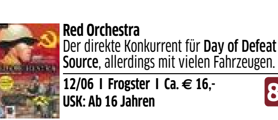
F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
12/05 I Vivendi Universal I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Commandos: Strike Force
3D-Ableger der bekannten Strategie-Serie: Intelligente Taktik gepaart mit Action.
04/06 I Eidos I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92

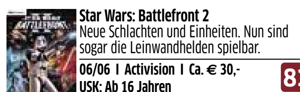


Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für Day of Defeat Source, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
12/06 I Frogster I Ca. € 16,-
USK: Ab 16 Jahren
83

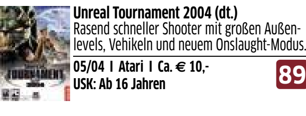




Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
06/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89



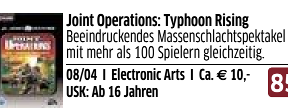
Day of Defeat Source
Der taktisch anspruchsvolle Zweite-Welt-krieg-Shooter mit zeitgemäßer Grafik.
01/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Battlefield 2142
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Shadowrun
Mit magischen Fähigkeiten ausgestattet, kommen Sie nur mit einem guten Team voran.
08/07 I Microsoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
80



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85



War Rock
Spielerisch mit Battlefield 2 vergleichbar, allerdings ist die Optik veraltet.
04/07 I Activision I Ca. € 24,-
USK: Ab 16 Jahren
76

Action-Adventures


Prince of Persia: Warrior Within
Grafische Spitzenklasse, satte Action und hohen Anspruch bietet Teil 2 der Serie.
01/05 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 I Eidos I Ca. € 40,-
Keine Jugendfreigabe
84

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 I Eidos I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 I Eidos I Ca. € 30,-
Keine Jugendfreigabe
84

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Lego Star Wars 2
Spielen Sie die klassische Star Wars-Trilogie mit putzigen Lego-Männlein nach.
11/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
83

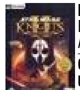
Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Gun
Western-Shooter mit Durchschnittsgrafik, aber unvergesslichem Flair.
01/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

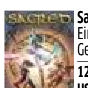
Knights of the Temple 2
Templer Paul de Raque kämpft in Nordeuropa gegen Monsterhorden und Fieslinge.
12/05 I Atari I Ca. € 14,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Rollenspiele & Action-Rollenspiele


Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 I Activision I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 I THQ I Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
85

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
05/06 I Take 2 I Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
89


Sacred
Ein Dämon sorgt in Ancaria für Unruhe. Gebieten Sie ihm Einhalt!
12/04 I Ascaron I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Vampire: Bloodlines
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88


Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 I Take 2 I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Neverwinter Nights 2
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
87

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 I Koch Media I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 I Microsoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
86

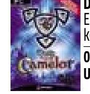

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 I Zuxxez I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

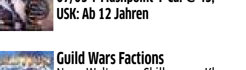
Online-Rollenspiele


World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Vivendi Universal I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
94

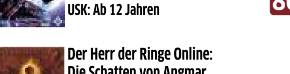

Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 I Ubisoft I Ca. e 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

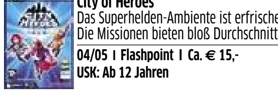

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90


Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
06/04 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
80


Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
86


City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Der Rest bleibt gleich.
01/06 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
78


Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
04/07 I Codemasters I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
85


City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
75


Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
07/07 I Flashpoint I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Das komplexe D&D-Regelwerk in einem MMORPG – ein Segen für Fans.
06/06 I Codemasters I Ca. € 50,-
USK: Ab 12 Jahren
72

Adventures


Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
12/05 I Deep Silver I Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
85


Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Gibt's derzeit nur auf Englisch über Internet.
07/07 I Telltale Games/Gametap I Ca. € 26,-
USK: Nicht geprüft
81


Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
11/05 I Bhv I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85


Clever & Smart: A Movie Adventure
Schön umgesetzte Comic-Vorlage mit viel Humor und zwei spielbaren Charakteren.
12/04 I Crimson Cow I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
81

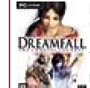
NEUZUGANG

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
84


The Moment of Silence
Düstere Zukunftsvision mit intelligenter Handlung. Die Steuerung erfordert Geduld.
11/04 I Dtp I Ca. € 18,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

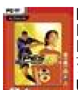

Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
07/06 I Bhv I Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Storypräsentation und toller 3D-Grafik.
01/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80


Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
10/06 I Dtp I Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
82


Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
01/07 I RTL Enterprises I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Sportspiele


Pro Evolution Soccer 6
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 I Konami I Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90


RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 I RTL I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90


FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81


NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuhlerlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

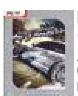
Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

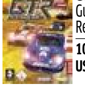

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 I RTL I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 I Dtp I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele


Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höherschlagen.
01/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
90


GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 I Atari I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87


DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 I Codemasters I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89


Race: The WTCC Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86


GT Legends
Umfangreicher Karrieremodus gepaart mit hervorragender Fahrphysik machen Laune.
11/05 I Atari I Ca. € 16,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89


Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Need for Speed Underground 2
Mehr Tuning als im ersten Teil begeistert, ebenso die abwechslungsreichen Rennmodi.
01/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89


Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84


Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 I Codemasters I Ca. € 55,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88


World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

Spiel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	Der Tiberiumkonflikt war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucasarts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
▶ **System Shock**	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT - WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Far Cry (dt.)**, das in der PC Games 05/04 eine Wertung von 92 % einheimste. Wenn Sie **Far Cry (dt.)** in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


Far Cry (dt.)

09/07 PRAXIS

KOMPLETTLÖSUNGEN | MODS | TUNING-TIPPS

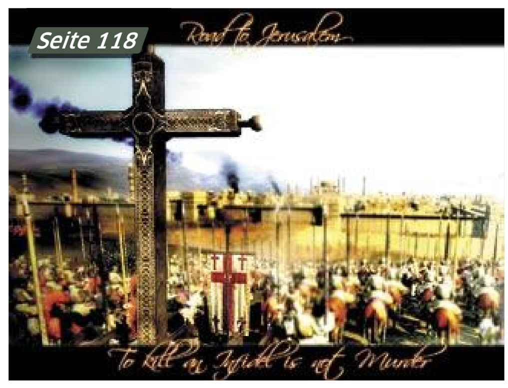
TOP-THEMEN

MOD DES MONATS:
X3: XTENDED


Seite 116

ABGEHOBEN | 90 frische Sektoren, 95 weitere Raumschiffe, 20 Missionen um einen drohenden Krieg: Mit dem **X3**-Mod **Xtended** bekommen Fans des Hauptspiels eine gewaltige Ladung an Neuerungen, die die Ausmaße eines Add-ons erreichen.

UMFANGREICHER MOD ZU MEDIEVAL 2:
ROAD TO JERUSALEM


Seite 118

◄ **GEWALTIG** | Unmengen an Änderungen für **Medieval 2: Total War** machen den Taktik-Kracher fast zu einem neuen Spiel.

▼ **GRUSELIG** | Ein mysteriöses Artefakt in einem Schiffswrack erweckt grausige Untote. Kämpfen Sie um Ihr Überleben auf hoher See.

HORROR-MOD
FÜR HALF-LIFE 2:
HMS DEFIANCE


Seite 120

DVD-HIGHLIGHTS

Mods zu Top-Spielen:
- Half-Life 2
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Medieval 2: Total War
- X3: Reunion

Patches:
- Colin McRae: Dirt v. 1.1
- Gothic 3: Community Patch 1.3
- Loki: Im Bannkreis der Götter v. 1.0.4.0
- Two Worlds 1.4 von 1.3

Tools:
- Ashampoo Anti Spyware
- Smartserver

ONLINE-SPECIALS

Praxisthemen auf www.pcgames.de

Besuchen Sie unsere Webseite: Wir liefern online eine Sammlung hilfreicher Artikel aus dem Praxis-Bereich.

Weblinks:

www.pcgames.de/?article_id=604820
Komplettlösung zu Splinter Cell

www.pcgames.de/?article_id=605335
Kämpfen Sie mit dem Mod Northern Exposure für Battlefield 2 jetzt auch in Australien

www.pcgames.de/?article_id=605330
Half-Life 2-Modifikation Slums

Von: Marc Brehme

Mit einer spannenden Kampagne, 95 neuen Raumschiffen, 90 neuen Sektoren und grafischen Raffinessen verhilft Xtended der WiSim X3: Reunion zu neuem Glanz.





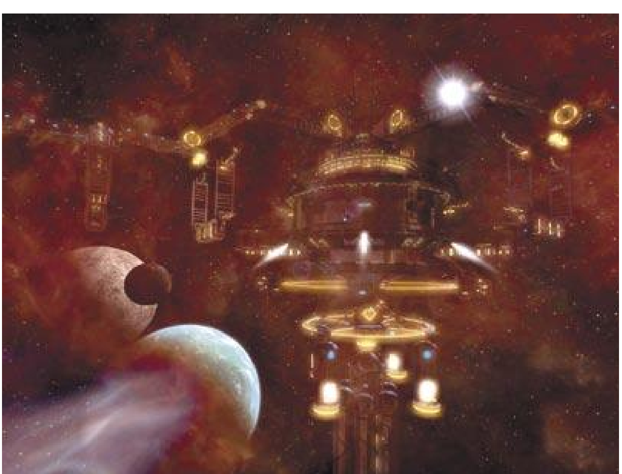
JAGDINSTINKT | Ein Yaki Tenjin aus der Klasse der Ultra Heavy Fighter (M3+) wird von Gegnern (außerhalb des Bildausschnittes) mit Raketen beschossen. Durch das halsbrecherische Fluchtmanöver in ein Asteroidenfeld weicht er dem Angriff aus. Die Raketen verfehlen das Schiff nur knapp.

MOD DES MONATS: X3: REUNION

Xtended

Wenn Sie die Kampagne von X3: Reunion bereits abgeschlossen haben, sollten Sie sich die Modifikation Xtended näher anschauen. Diese kostenlose Fan-Erweiterung integriert in der frisch erschienenen Version 0.7.2 neben einer neuen Kampagne mit 20 spannenden Missionen auch 95 neue Raumschiffe in das Weltraumabenteuer. Zumindest, wenn Sie nach der Installation des Mods ein neues Spiel starten. Xtended gliedert sich nahtlos in das Hauptspiel ein, das nach der Installation sage und schreibe 90 neue Sektoren und zahlreiche neue Grafikeffekte präsentiert. Dazu gehören etwa verbesserte Druckwellen und riesige Schiffsexplosionen, Raketenflugspuren, aufgehübschte Nebel sowie zahlreiche neue Sonnen- und Planetentypen. Außerdem spendierte das Team zahlreichen Waffen und Raketen bessere Soundeffekte und spielte neue Soundtracks für viele Sektoren ein. Weil aber Grafik bekanntlich nicht alles ist, feilten die Modder auch an anderen Erweiterungen im Spiel. So greifen Sie beispielsweise zu zwei neuen Waffen. Die Paranid Heavy Missile Gun ist ein mächtiger Raketenwerfer, der seine zerstörerische Kraft sogar auf große Distanz entfaltet. Über die Sohnen-Strahlenkanone gibt es kaum Informationen, weil es nicht genug Überlebende gibt, die davon berichten könnten. Außerdem rücken Sie Ihren Gegnern mit drei neuen Raketen auf die Pelle und statten Ihre Raumschüssel mit acht neuen Schildtypen aus, um sich vor feindlichen Angriffen zu schützen. Dazu gehören die Militärschilde 5MJ, 25MJ, 125MJ, 500MJ, 5GJ sowie spezielle Piraten- und Sohnen-Schilde.

Xtended packt mehr als 45 neue Features in Ihr X3: Reunion. Nicht nur, dass Sie auf einigen Raumern nun Schiffe herstellen können, die Argon-Griffon-Droh-



◀ **GUT ANGELEGT** | Die New-Argon-Schiffswerft kann bis zu vier Flaggschiffe in den Docks aufnehmen. Zusätzlich stehen Hangars für Jäger zur Verfügung. Die Anbauten sind beeindruckend animiert und drehen sich gegen den Uhrzeigersinn.

▶ **DÜSENJÄGER** | Der schwere Jäger Pirate Blastclaw verlässt eine Argon-Handelsstation im Sektor Argon Prime. Die überarbeiteten grauen Rauchspuren und die animierten Hauptgeschütze stechen besonders heraus.





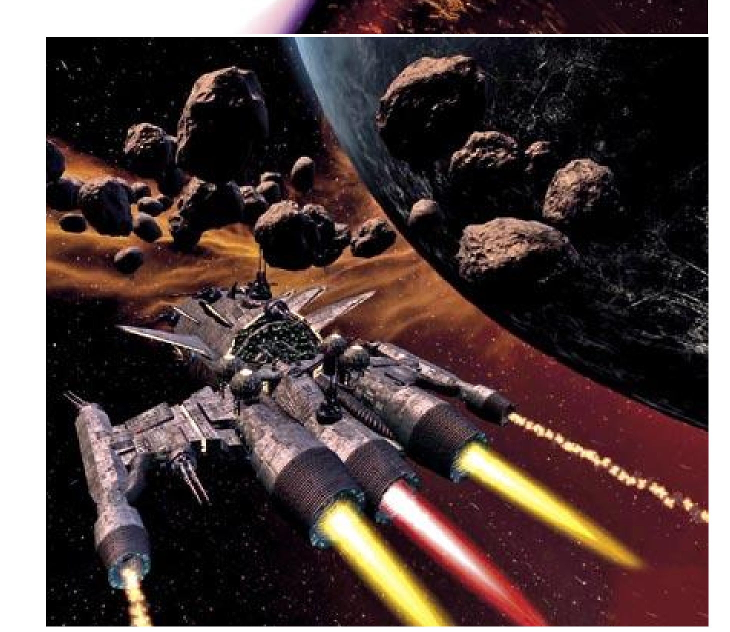
DURCH ZEIT UND RAUM | Hier sehen Sie einen der neuen Boron-Sektoren samt Ringplaneten. Durch mehrere überlagerte Hintergründe entsteht ein verbesserter Eindruck räumlicher Tiefe.

▼ BESCHUSSSACHE | Dieser Pirate Kea (Klasse der M3+ Ultra Heavy Fighter) kassiert einen schweren Treffer. Die aufpolierten Partikeleffekte sind gelungen und sehr hübsch anzusehen.

ne-Fregatte produziert jetzt auch Drohnen und Warenhäuser erhöhen die Speicherkapazität von Fabriken oder sie speichern – für sich allein errichtet – einfach nur Waren. In spielereigenen Docks nehmen Sie nun Schiffs-Upgrades vor, Flaggschiffe vollziehen taktisch sinnvolle Rückzugsmanöver, wenn sie in aussichtslosen Situationen unter Beschuss stehen, und, und, und ... Nicht zu vergessen die neuen Raumstationen, die Sie aufsuchen und mit denen Sie Handel treiben. Dazu gehören unter anderem die riesige Dyson-Sphäre, die von einer unbekannten Macht kontrolliert wird, und das prächtige Otas-Hauptquartier, das neben alten Bergwerken errichtet wurde. Es stehen auch neue Fabriken bereit, in denen Heavy Missile Guns samt Munition, Generatoren, Erkundungsdrohnen und die neuen Schilde hergestellt werden. Gleiches gilt für größere Fabriken, die Teile für die Raumschiff- und Waffenproduktion ausspucken. Es ist unglaublich, welch großen Umfang das Projekt Xtended von seinen Machern verpasst bekam.

Die neue Kampagne integriert sich, wie bereits eingangs erwähnt, nahtlos ins Hauptspiel. In den 20 spannenden und abwechslungsreichen Missionen bekommen Sie es mit einer neuen furchterregenden Rasse zu tun und Sie müssen versuchen, einen Krieg abzuwenden, der das ganze Universum erschüttern würde. Im Zuge dessen erwarten Sie Missionen wie der erste Sohnen-Auftrag „Gestrandetes Sohnen Schiff". Am BBS (Nachrichtensystem) erfahren Sie von einem fortschrittlichen Raumer, für den sich doch glatt eine Kapertour lohnt. Also tauschen Sie einige Credits gegen die Koordinaten der fraglichen Raumkutsche und fliegen nah an die Schleuder heran. Wollen Sie die Kohle sparen, suchen Sie die Kiste eben in mühsamer Kleinarbeit selbst. Um die Boron-Angel-Mission zu starten, suchen Sie das Schiff Boran Angel Royal Yacht. Das sollte kein Problem sein, weil es nicht herumdüst, sondern in einem zufällig von der KI gewählten boronischen Sektor gemächlich darauf wartet, von Ihnen gefunden zu werden.

Neben der Modifikation benötigen Sie auch den Script-Manager und das Script-Pack mit Patch auf V.0.7.2, um Xtended spielen zu können. Mod, Script-Pack und Installationshinweise finden Sie auf der Heft-DVD. Den circa drei MB großen Script-Manager laden Sie unter www.xpluginmanager.co.uk herunter. Außerdem steht auf der Website des Projekts unter www.thexuniverse.com/xtended ein ausführliches Handbuch (auf Englisch) als PDF-Dokument zum Download bereit. ❑



KREUZFAHRT | Ein Pirate Reaver (schwere Fregatte) kreuzt durch einen abgelegenen Raumsektor. Beachten Sie die neuen Kanonentürme an den Flügeln.

RUNTERLADEN LOHNT!

Nachstehende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download den Links unseres Partners www.moddb.com.

Empire at War: Phoenix Rising:
http://mods.moddb.com/8458

Half-Life 2: Insurgency:
http://mods.moddb.com/3622

Battlefield 2: Northern Exposure:
http://mods.moddb.com/8983

Star Trek: Legacy: Ultimate Universe:
http://mods.moddb.com/8578



Von: Andreas Bertits

Mit einer Unmenge an Veränderungen krempelt dieser Mod Ihr Medieval 2: Total War fast zu einem neuen Spiel um.

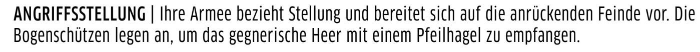
AUF DVD
● MOD

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel



SCHLACHTENGEMÄLDE | Zwei Armeen treffen aufeinander. Die Hellebarden-Träger halten die Feinde auf Abstand, während die Reiter durch die Reihen preschen.





ANGRIFFSSTELLUNG | Ihre Armee bezieht Stellung und bereitet sich auf die anrückenden Feinde vor. Die Bogenschützen legen an, um das gegnerische Heer mit einem Pfeilhagel zu empfangen.



WEITES LAND | In den Ebenen vor Jerusalem formieren sich zwei gewaltige Armeen. Aus dieser herausgezoomten Sicht haben Sie einen guten Überblick über die Gegebenheiten des Schlachtfeldes.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Road to Jerusalem

Medieval 2: Total War erfreut noch immer Strategiespieler. Kein Wunder, bieten die ausufernden Schlachten doch taktischen Anspruch und eine umwerfende Grafik zugleich. Nicht zuletzt durch eine große Modding-Community hält sich das Spiel wacker an der Spitze der Strategiespiele. Doch was will man bei einem so gelungenen Spiel eigentlich noch modden?

Einfach gigantisch

Mit Road to Jerusalem erhalten Fans des Hauptspiels eine gigantische Ladung an Änderungen, die das Spiel dermaßen umkrempelt, als würden Sie eine offizielle Erweiterung spielen. Den Anfang machen dabei die sechs neuen Fraktionen. Ab jetzt ziehen Sie auch mit den Sachsen, den Flandern, den Abbasiden, Aragon, Novgorod und dem Königreich von Jerusalem in den Krieg. Selbstverständlich nutzen Sie auch frische Einheiten, etwa sarazenische Speerträger, Highlander-Söldner, Ritter aus Jerusalem, flämische Keulenträger, Aragon-Ritter und die Goedendag Miliz, um nur eine Auswahl zu nennen. An bestehenden Einheiten werkelte Modder Alain Bailetti mit tatkräftiger Unterstützung der Medieval 2-Mod-Community auch kräftig herum. Langbogenschützen zum Beispiel nutzen nun bessere Pfeile, die diese Einheit effektiver machen oder Armbrustschützen, die jetzt nur auf Sicht feuern können. Elite-Einheiten kosten nun auch wesentlich mehr. Diese Änderungen machen die Kämpfe abwechslungsreicher und spannender. Auch weitere Balancing-Veränderungen am Spielgeschehen fanden den Weg in diesen Mod. Beispielsweise dauert eine Runde jetzt ein komplettes Jahr, die Inquisition besitzt weniger Macht, Händler verdienen mehr Geld, Meuchelmörder sind effektiver, der Computergegner verfügt von Anfang an über mehr Geld und das Einkommen durch Handel wurde vergrößert. Dies sind nur ein paar der zahlreichen Änderungen. Um in den vollen Genuss des runderneuerten Spiels zu kommen, erweiterten die Modder gleich die gesamte Karte um neue Gebiete, hauptsächlich im Osten und in Afrika. Dies bedeutet wiederum, dass Sie sich in frische Missionen stürzen.

Auf in die Schlacht!

An den Kämpfen hat sich allerdings nicht nur in Sachen Balancing und Einheiten etwas getan – auch optisch werteten die Modder sie auf. Die Animationen der Soldaten sehen nun realistischer und zeitlich besser aufeinander abgestimmt aus. Auch dauern Konfrontationen nun länger, was zu interessanteren und nervenaufreibenderen taktischen Schlachten führt.

Auf unserer DVD finden Sie die aktuelle Version 3 von Road to Jerusalem. Sind Sie Fan der Total War-Reihe und besonders von Medieval 2, dürfen Sie sich diesen Mod nicht entgehen lassen! ❑

Von: Andreas Bertits

Reisen Sie in das Inselreich Lauranel, um bösartige Nekromanten aufzuhalten. Es winken Reichtum, Ruhm und eine eigene Basis.

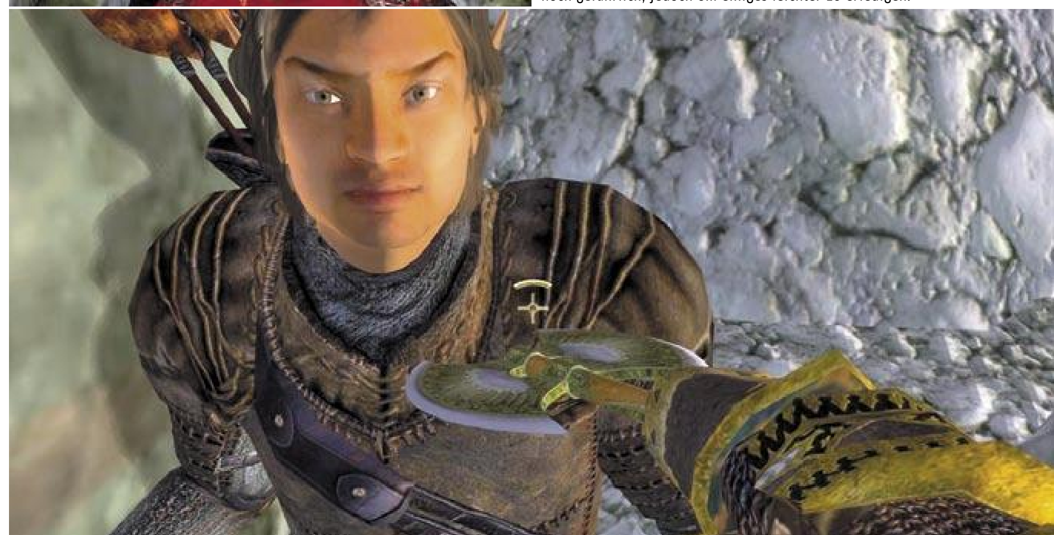


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

▲ **SCHMUCKES STÜCK** | Die Miniatur einer Priorei ist zwar nicht wirklich nützlich, jedoch ein schmuckes Andenken an Ihren Ausflug nach Lauranel. Mitnehmen lohnt in jedem Fall, das Modell ist 10.000 Goldstücke wert.

◀ **WASSERSPIELE** | Der Gefangene Dremora begegnet Ihnen in einem überfluteten Stück Tunnel. Locken Sie ihn in trockenere Gefilde, ist er zwar immer noch gefährlich, jedoch um einiges leichter zu erledigen.





TEMPO MACHEN | Lassen Sie sich von der unschuldigen Miene nicht täuschen – dieser Banditen-Bogenschütze will Ihnen ans Leder! Wie bei jedem Bogenschützen gilt: Nähern Sie sich dem Halunken zügig und nutzen Sie die wenigen Sekunden, die er für den Wechsel zur Nahkampfwaffe braucht. In dieser Zeit ist er wehrlos.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Lauranel Extended

Neue Missionen machen das Leben für Helden erst richtig lebenswert. Daher bieten wir Ihnen an dieser Stelle eine exklusive Version des The Elder Scrolls 4: Oblivion-Mods Lauranel. In der Nähe von Anvil begegnet Ihnen ein gewisser Torbak, der von einem mysteriösen Ort namens Lauranel faselt. Da Sie noch nie davon gehört haben, aber neugierig wie ein Waschweib sind, begeben Sie sich auf den Weg. Zunächst führt Sie die Reise durch eine Ayleiden-Ruine. Durch die kommen Sie zu drei neuen Inseln, auf denen sieben Aufträge warten.

Kampf den Nekromanten

Schnell erfahren Sie, dass finstere Nekromanten noch dunklere Pläne ausbrüten und eine entfernte Insel in der Niben-Bucht einnehmen und als Basis für weitere Untaten nutzen wollen. Selbstverständlich können Sie als ehrenwerter Recke dies nicht zulassen und möchten den Totenbeschwörern die Suppe versalzen. Während Ihrer Reisen erkunden Sie sehr hübsch gestaltete Orte, fechten spannende Kämpfe gegen garstige Monster aus und treffen auf zwölf neue Charaktere, die für einen netten Plausch zu haben sind. Dabei haben die Modder sämtliche Dialoge vertont. Die Qualität der Sprachausgabe ist durchaus gelungen, wenn auch nicht überragend. Trotzdem bereichert die Sprecherriege mit David Riedel als Torbensen und Pferdeknecht, Wolfi in den Rollen von Kommandant Janschekowitz und Engror, Willy Wonka als Daribald, Quirzo und Herr von Mies, Mafio (Torbak) und Ramona Helmrich (Kreol und Ina) die gelungene Atmosphäre. Die Tonaufnahmen zeigen auch, wie viel Liebe zum Detail die Modder in ihr Werk gesteckt haben.

Einfallsreich

An Ideen mangelte es dem Team sicher nicht. Das sehen Sie nicht nur an den abwechslungsreichen Orten des Inselgebiets, sondern beispielsweise auch an der netten Priorei zum Mitnehmen. Dieses kleine Miniatur-Kloster ist zwar an sich zu nichts zu gebrauchen, aber allein die Idee ist schon aller Ehren wert. Und wer gern eine Art Puppenhaus mit sich herumschleppen möchte, der kann dies ab sofort tun. Diesen Einfallsreichtum machten wir uns natürlich gleich zunutze und fragten beim Team nach einer exklusiven Version dieser wirklich gelungenen Modifikation an. Die Modder ließen sich nicht lumpen und kreierten für uns eine neue Insel, auf der Sie gegen hinterhältige Banditen antreten. Erledigen Sie die Räuber, winkt Ihnen deren Unterschlupf als Basis. Richtig viel Neues bietet Lauranel zwar nicht, denn in dem etwa zweistündigen Abenteuer wandern Sie durch so manches Verlies und Gefängnis und kämpfen gegen altbekannte Feinde. Trotzdem macht der Mod eine Menge Spaß. Jeder Rollenspieler sollte ihn sich auf die Festplatte schaufeln. ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

▲ **ABSCHUSS** | Besitzen Sie die Schrotflinte, erledigen Sie die Zombies locker aus sicherer Entfernung.
▼ **EXPLOSIV** | Schießen Sie auf Fässer, löst die Aktion Detonationen aus, mit denen Sie Zombies schnell vernichten.

GRAUSIG | Nach Ihrer Rückkehr auf das Bergungsschiff rennen widerliche Zombies in den Gängen umher und greifen die Mannschaft an. Da Sie zunächst nicht über Feuerwaffen verfügen, benutzen Sie das Schwert, um die Kreaturen aufzuhalten. Die Waffe finden Sie gleich zu Beginn im Wrack der HMS Defiance.

HALF-LIFE 2

HMS Defiance

Von: Andreas Bertits

Ein gesunkenes Schiff. Ein mysteriöses Artefakt. Lebende Tote. Sie kämpfen ums nackte Überleben!



Tief unten auf dem Meeresboden liegt das Wrack eines Kriegsschiffs. Die HMS Defiance verschwand 1942 auf mysteriöse Weise. Erst in der heutigen Zeit entdeckt man die Überreste des Kahns, die zudem eigenartige Energiewellen aussenden. Als Teil eines Bergungsteams machen Sie sich auf, um herauszufinden, weshalb die Defiance damals sank. Glücklicherweise gibt es in dem gesunkenen Schiff noch Luft, sodass Sie sich normal bewegen können. Nur mit einer Taschenlampe bewaffnet, wandern Sie also durch die schummrigen Gänge. Dieser erste Level erzeugt eine sehr schaurige Atmosphäre. Die gruseligen Soundeffekte tun ein Übriges, damit Ihnen die Nackenhaare zu Berge stehen. Schließlich erreichen Sie einen Raum, in dem sich ein geheimnisvolles Artefakt befindet. Natürlich schnappen Sie sich das und kehren zurück auf das Bergungsschiff, auf dem die Mission startete. Genau hier fängt das Abenteuer erst richtig an.

Überall Zombies!

Zurück auf dem Basisschiff bemerken Sie, dass garstige Zombies über die Mannschaft hergefallen sind. Also lautet die Devise: schnell runter vom Boot! Einige der Matrosen sind noch am Leben und helfen Ihnen, wenn Sie mal nicht weiter wissen. Das kommt hin und wieder in den etwas verwirrenden Gängen des Schiffs vor. Hier sieht fast alles gleich aus, sodass Sie nie wissen, welche Tür sich öffnen lässt und welche nicht. Daher sollten Sie mit jedem sprechen, der noch lebt und Ihnen nützliche Hinweise geben kann. Unterwegs finden Sie auch drei Waffen, die Modder 8472 extra für HMS Defiance erstellte. Dabei handelt es sich um ein Schwert, mit dem Sie sich im Nahkampf der Untoten erwehren, eine Pistole, die sehr schnell schießt, aber nicht viel Schaden verursacht und eine etwas merkwürdig aussehenden Schrotflinte. Als weitere Neuerung sehen Sie ab und zu einen Zeitlupen-Modus im Stil von Max Payne 2, wenn Sie einen Zombie erledigen. Dieser Modus bringt eine gewisse Dramatik in das eh schon spannende Spiel.

Extra für Sie

Um unseren Lesern etwas Besonderes zu bieten, baute Modder 8472 einen exklusiven Level, über den wir aber nichts verraten wollen. Schließlich möchten wir Ihnen die Überraschung nicht vermiesen. HMS Defiance mag optisch nicht der beste Half-Life 2-Mod sein, doch die Atmosphäre überzeugt. Stehen Sie auf Gruselspiele und den Kampf gegen widerliche Zombies, dann sollten Sie sich diese Modifikation auf keinen Fall entgehen lassen. ❑


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

KUNTERBUNT | Als Hannibal Hildorf dieser Biene begegnet, ist die Spielwelt aus bunten Kartonstücken noch in Ordnung.

DIE DUNKLE SEITE | Mittels „Enter"-Taste drehen Sie die Spielwelt. Nun können Sie die Krankenschwester per Kopfstoß umhauen.

HALF-LIFE 2

Flipside

Ein langweiliger Tag folgt dem anderen. Haben Sie das Gefühl, immer nur den gleichen grauen Alltag zu erleben? Dann stürzen Sie sich doch mal in eine quietschbunte virtuelle Realität! In der **Half-Life 2**-Modifikation **Flipside** schlüpfen Sie in die digitale Haut des irren Hannibal Hildorf, der aus der Nervenheilanstalt ausgebrochen ist. Natürlich sind ihm die Häscher auf den Fersen und nun muss er sich zu einem rettenden Schiff vorkämpfen, In Ihrer eingebildeten 2D-Welt aus Kartonstückchen, Hampelmännern, Magazinausschnitten und sonstigem Krimskrams zappeln Sie als Pappkasper über saftige Wiesen, springen durch die Lüfte und erfreuen sich an der blühenden Natur und den satten Farben. Aber die friedliche Ruhe währt nicht lange. Bald stellt sich Ihnen ein Kaninchen in den Weg, das Sie nicht überspringen können. Drücken Sie jetzt die „Enter"-Taste, zeigt sich die bisher harmonische Spielwelt plötzlich seitenverkehrt und grau in grau. Das flauschige Karnickel verwandelt sich in eine bösartige Krankenschwester, die Sie aufhalten will. In der bösen Welt können Sie klettern statt springen und auch kräftig austeilen. Um weiterzukommen, verpassen Sie der Pflegekraft einen fiesen Kopfstoß und schalten Sie damit aus. Anschließend holen Sie sich per „Enter"-Taste Ihre heile bunte Welt zurück. So lösen Sie auf Ihrer witzigen Reise die kleinen Rätsel und spazieren weiter durch die Levels. Die Total Conversion wurde an der dänischen Universität National Academy of Digital Interactive Entertainment entwickelt – ursprünglich für 6- bis 12-jährige Kinder. Beim Probespielen fanden dann aber auch Erwachsene Spaß daran, einmal mit anderen Rassen statt der üblichen Orks und Elfen in einer großen Welt unterwegs zu sein. (mb) ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal





AUF DVD
● EXKLUSIV-MOD

▲ **GEISTLOS |** In einem dunklen Verlies hetzt uns ein Nekromant Skelette und einen mächtigen Geist auf den Hals. Nur durch den geschickten Umgang mit Magie und verzauberten Waffen können wir es mit den gefährlichen Gegnern aufnehmen.

▶ **GESPRÄCHSBEREIT |** Zwei Magier unterhalten sich im nächtlichen Dunkel vor dem Eingang zum Teleskop der Geheimen Universität über das Studium der Magischen Künste. Dort bekommen Sie anhand der Sterne alles Wichtige über Magie gelehrt.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Verbesserte Magiergilde 2.0

Dass Sie als Spieler in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** nicht mehr viel zu tun haben, nachdem Sie denn endlich zum Erzmagier aufgestiegen sind, ist Ihnen vielleicht bekannt. Erst kämpften Sie sich wochenlang durch die schweißtreibenden Aufgaben der Magiergilde, genossen die hart verdienten fünf Minuten Ruhm als Erzmagier – und dann? Tja, dann kam ... nichts weiter. Dieser enttäuschende Spielverlauf stieß auch Modder Rung sauer auf. Statt sich damit abzufinden, schaffte er lieber Abhilfe und werkelte an seiner Modifikation **Verbesserte Magiergilde 2.0.**, die wir Ihnen exklusiv auf unserem Datenträger präsentieren.

Zum Guten verändert

Nach der selbstablaufenden Installation des Mods dürfen Sie fortan als Erzmagier an wöchentlichen Magiertagungen teilnehmen und bestaunen die vergrößerten Archive, in denen Blutwurmhelm und Nekromanten-Amulett verfügbar sind, sobald der Spieler Erzmagier geworden ist. Außerdem beziehen Sie ein standesgemäßes Eigenheim und hauen Ihre Kohle im hauseigenen Stäbegeschäft auf den Kopf. Wenn Sie die ausgedehnten Shoppingtouren müde gemacht haben, können Sie in einem separaten Erzmagierbereich des Lustratoriums entspannen. Zudem erleichtert Ihnen ein Transportsystem das schnelle Reisen zwischen den Gebäuden der Gilde. Außerdem schraubte Rung an der Spielbalance. So erhöhte er etwa den Stab-der-Würmer-Effekt auf 120 Sekunden und änderte die Eigenschaften einiger Gegner.

Elf Quests sollt ihr sein

Allen voran sorgen aber natürlich die elf neuen Aufgaben für stundenlange frische Unterhaltung. Die spannenden Quests kommen eher **Oblivion**-untypisch mit mehr Rätseln und weniger Kämpfen daher. Einschränkung für alle Interessenten des Mods: In den Genuss kommen nur Charaktere, die die Questreihe der Magiergilde erfolgreich absolviert und sich demzufolge den Titel Erzmagier verdient haben. (mb) ❑



IN DECKUNG | Zwei alliierte Bazooka-Teams versuchen, feindliche Truppen und Panzer aufzuhalten. Sie können hinter den ausgebrannten Wracks Deckung suchen.

ZUM ANGRIFF | Ein frisch texturiertes Sturmgeschütz (StuG) IV greift die neuen Einheiten der Reparatur-Ingenieure (Alliierte) an, die dieses Warenlager sichern. Gleichzeitig attackieren alliierte Infanteristen (nicht im Bild) den Panzer. **Combat Revolution** integriert den **Advanced AI Mod 2.0** ins Hauptspiel.

AUF DVD
● MOD

COMPANY OF HEROES

Combat Revolution

Von: Marc Brehme

Härter, schneller, umfangreicher, realitätsnäher. So haben Sie Company of Heroes noch nie gespielt!

Die Modifikation **Combat Revolution** ist **Company of Heroes**-Jüngern schon länger bekannt. Kurz vor Redaktionsschluss erschien die Version 3.00, die umfangreiche Änderungen an der Spielbalance vornimmt und die Kämpfe dadurch schneller ablaufen und noch realitätsnäher wirken lässt. Besonders stolz ist der Modder auf das seit der Vorgängerversion 2.66 integrierte sogenannte Tank System: Trifft ein Panzer einen Kontrahenten voll, ist dieser nun sofort Schrott.

Fließender Übergang

Beeindruckend ist auch der eingebaute Tag- und Nacht-Wechsel, den Sie nun bei Ihren Materialschlachten auf dem Bildschirm bewundern können. „Damit wird das Gefühl erzeugt, dass der Krieg wirklich mehrere Tage dauerte", erklärte uns der Macher Toby „Sgt. D. Pilla" Powditch aus Australien und schwärmt von den Flak-Vierlingen, die sowohl Achsenmächte als auch Alliierte bauen dürfen. Außerdem finden sich frische Einheiten im Spiel, wie etwa der M36 Jason Tank aufseiten der Alliierten. Der Stahlkoloss glänzt mit eigenen Texturen und Waffenattributen. Andere Einheiten wie alliierte Soldaten und Fahrzeuge peppten die Mod-Entwickler mit neuen Texturen auf.

Tausend kleine Dinge

Die Wracks von Fahrzeugen bleiben nun auf dem Schlachtfeld stehen, Fallschirmspringer hüpfen aus 400 Metern runter und verteilen sich nach der Landung, die höchste Schwierigkeitsstufe wurde etwas abgeschwächt, die künstliche Intelligenz setzt öfter auch Artillerie ein. Damit nicht genug: Die Kamera lässt sich bis auf 200 und nicht mehr nur 80 Meter hinauszoomen, Menü- und Ladebildschirme sind neu, die Maschinengewehre auf Fahrzeugen sind zielgenauer, verursachen mehr Schaden, haben eine größere Reichweite. Aufseiten der Alliierten rumpeln Sherman und M10 Panzer (Tank Destroyer) jetzt schneller über die Piste und richten – genau wie Halbkettenfahrzeuge und M4 Crocodile – größeren Schaden an. Alle Panzer brauchen weniger Benzin und Besatzung; der Preis einiger Upgrades (etwa Kaliber 50 MGs auf Panzern) wurde reduziert. Die Achsenmächte freuen sich über billigere Stahlkolosse, das Legen von Minen kostet jetzt zehn Einheiten Munition und dauert zehn Sekunden. Insgesamt nahm Sgt. D. Pillas Mod-Team CDC nahezu 100 Veränderungen im Spiel vor und bügelte Bugs aus. Da Relic mit dem Patch 1.7 für **Company of Heroes** keine Mods mehr für Internetspiele toleriert, steht Ihnen **Combat Revolution** „nur" im Einzelspielermodus oder für LAN-Gefechte zur Verfügung. ❑

Von: Andreas Bertits

In einer Fantasywelt bricht die Schlacht zwischen Himmel und Hölle aus. Kämpfen Sie mit!

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



RING DES FEUERS | Ein Eater of Dreams (das schwarze Monster in der Mitte) setzt einen Feuerring-Zauber ein, um den angreifenden Rittern Schaden zuzufügen.

CIVILIZATION 4

Fall from Heaven

Denken Sie bei **Sid Meier's Civilization 4** gleich an historische Szenarien, belehrt Sie die Modifikation **Fall from Heaven** eines Besseren. Hier ziehen Sie in der Fantasywelt Erebus Ihre Truppen über die Landschaft, fechten mit Magie und Schwert gegen finstere Kreaturen. Das Szenario hat **Civilization 4**-Entwicklerschmiede Firaxis dermaßen beeindruckt, dass sie sogar eines ihrer Szenarien für das offizielle Add-on **Beyond the Sword** in die Welt von **Fall from Heaven** verlegten und damit die Vorgeschichte des Mods erzählen. Übrigens handelt sich bei **Fall from Heaven** bereits um die Version 2, die gegenüber der 2005 veröffentlichten ersten Ausgabe ein nahezu neues Spiel darstellt.

Völkerkunde

Im Mod selbst wählen Sie eines von 21 Fantasyvölkern, die sich unterschiedlich spielen. Die Kuriotates etwa besitzen maximal drei Städte, dafür handelt es sich bei denen um gigantische Metropolen. Der Ork-Clan von Embers befindet sich zu Beginn in einer freundschaftlichen Beziehung zu den Barbaren und geht mit ihnen auf Raubzug. In der letzten Spielphase beginnt der Kampf zwischen Himmel und Hölle, den die Spieler mit gewaltigen Beschwörungen ausfechten.

Gigantisch

Fall from Heaven ist eine der umfangreichsten Modifikationen für **Civilization 4**. Da das Szenario auf dem Pen-&-Paper-Spiel **Dungeons & Dragons** basiert und urheberrechtlich geschützte Musik enthält, finden Sie den 335-MB-Mod lediglich im Internet unter http://kael.civfanatics.net. ❑



ALLES NEU | Aus der Nahansicht machen die neuen Figuren einen guten Eindruck – hier eine Gruppe Harlekine und eine Riesenspinne.



BELAGERUNG | Eine Armee aus gefährlichen Spectres befindet sich auf dem Weg zur Stadt Torrolerial, um diese anzugreifen.

SIE WOLLEN MEHR?

Sie haben immer noch nicht genug? Diese interessanten Mods sollten Sie unbedingt ansehen.

HALF-LIFE 2: INFILTRATION PATCH
In Ausgabe 08/07 berichteten wir über die Alyx-Entführung in der spannende **Half-Life 2**-Modifikation **Infiltration**. Vereinzelt auftretende Hänger und Programmabstürze schmälern jedoch bei vielen Spielern das Vergnügen. Die Programmierer von Envisioned Games legen nun nach und bereinigen die schwerwiegenden Spaßbremsen mit einem Patch.
Info: www.envisioned-games.com

STAR WARS: EMPIRE AT WAR - FORCES OF CORRUPTION: TREK WARS - FEDERATION AT WAR
Falls die Frage, ob **Star Wars** oder **Star Trek** besser ist, Sie kalt lässt, weil Sie beide gut finden, sollten Sie sich diese Modifikation einmal genauer ansehen. **Trek Wars: Federation at War** pickt die Rosinen aus beiden Universen und packt sie unter die ansprechende Strategie-Haube von **Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption**. Der lohnenswerte Download der Version 0.9 wiegt läppische 133 MB.
Info: www.smg-modding.com

NEVERWINTER NIGHTS 2: THE OTHERSIDE CHRONICLES
Vergessen Sie die Vergessenen Reiche und reisen Sie auf die andere Seite zu den acht Königreichen der Welt Arryth. Jedes mit eigener Klimazone, Geschichte und Kultur. Natürlich haben Sie dort alle Hände voll zu tun, auf Ihrer To-do-Liste stehen satte 30 Nebenaufgaben, von den Hauptmissionen ganz zu schweigen. Die Modifikation erscheint im Episodenformat, zur Einstimmung laden Sie sich am besten den Einführungsakt **Introduction Act** (68 MB) von der Projekt-Webseite.
Info: www.othersidemod.co.nr

HALF-LIFE 2: LETHAL AGENTS
Wussten Sie, dass Ihr **Half-Life 2** auch schicke Taktik-Shooter-Einlagen auf Lager hat? Alles, was Sie dazu brauchen, ist der 223 MB schwere Mod **Lethal Agents**. Sie treten entweder als Geheimagent oder als Terrorist in einem von fünf Spielmodi an. In den spannenden Mehrspieler-Gefechten stehen dabei überlegtes Vorgehen und Teamspiel im Vordergrund. Die neuen Waffen und Gegenstände, etwa Tränengas und Gasmasken, sorgen für die nötige taktische Tiefe.
Info: www.lethalagents.com





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	154,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	34,-
DWL-2100AP	108	Access Point	79,-
DI-624	108	Router	57,-
DIR-635	300	Router	124,-
DIR-655	300	Router	179,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	32,-
WPC300N	300	PC-Card	92,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54G-D2	54	Router	59,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	46,-
WN311T RangeMax NEXT	300	PCI	84,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	46,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	119,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	49,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-
FRITZ!Box Fon 5140	DSL	RJ-45	134,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	19,-
MicroLink 56K	analog	PCI	24,-
MicroLink 56K Fun	analog	PCI	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-
MicroLink dsl+ 1100 LAN	DSL	RJ-45	44,-
MicroLink dsl+ 1100 duo	DSL	RJ-45, USB	44,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0		164,-
MB19SE	si	5	19,0	Sound	199,-
PG191	bl	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	309,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	299,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		164,-
1905 S1	si	8	19,0		189,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D/Sound	279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0	DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	269,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE	gr o. bl	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S2411W	beige o. bl	6	24,0	2x DVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S-B2	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	199,-
E2200WS-B1U	bl	5	22,0	DVI-D/Sound	289,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	249,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	349,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

PCIe Grafikkarte

ZOTAC GeForce 8800GTS

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS Chip
- 320 MB GDDR3-RAM (320 Bit)
- 570 MHz Chiptakt • 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10 Unterstützung
- 2x DVI-I (Dual-Link, HDCP), TV-Out
- retail



259,- ZOTAC

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

650 Watt Netzteil

ENERMAX Infiniti

- 650 Watt Leistung (160 Watt combined)
- 82-85 % Effizienz
- Anschlüsse: 9x 5,25", 3x 3,5", 6x S-ATA, 1x 6+2-polig PCIe, 2x 6-polig PCIe
- 135 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- EPX, ATX 2.X, ATX12V

149,- ENERMAX

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	4 / 5	34,-
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	4 / 5	44,-
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	29,90

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	24,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	149,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	42,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	44,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166 USB	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB/Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	279,-
Iron F701	Celeron D 352	512 MB	160 GB	DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	299,-
Ruby F701	Athlon 64 X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 7300GS TC	424,-
Titanium F701	Core 2 Duo E4300	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 7300GS TC	474,-
Diamond F701	Athlon 64 X2 5200+	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	639,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	689,-
Brilliant F701	Athlon 64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.109,-
Platinum F701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.149,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	649,-
R70-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.249,-
Q45-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
R40-T2130 Calpuna	Dual Core T2130 (1,86 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	849,-
Q70-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-T7300 Caspian	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD+RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield 2 Complete Collection	52,-
Battlefield 2 - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield 2 - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Silverfall	39,-
Spellforce 2 - Dragon Storm Addon	26,-
Two Worlds	42,-
Vanguard - Saga of Heroes	37,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card 60 Tage	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	31,90

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X Deluxe	54,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	46,90
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck!

Jetzt auch kostenlos registrieren unter
www.gamingisnotacrime.de!

Von der Gesellschaft geächtet: „Killerspiele"-Spieler!

Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen Shirt zum Ausdruck!

GamersWear©

Jetzt PC Games abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

T-Shirt „Gaming is not a crime", navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 003177)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 44

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



CORE 2 DUO E6750
INTELS PREIS-LEISTUNGS-TIPP



Den neuen Core 2 Duo E6750 bekommen Sie schon für 190 Euro. Der langsamere Vorgänger E6700 kostet 260 Euro. Das Besondere: Der E6750 ist die erste Core-2-CPU mit 333 MHz Frontside-Bus (effektiv: 1.333 MHz). Der hohe FSB-Takt wird allerdings offiziell nur von Boards mit Nforce-6-Chipsatz oder den neuen Bearlake-Chips von Intel unterstützt. Per Übertaktung laufen aber auch die meisten älteren P965-Platinen mit 333 MHz FSB. Genau wie sein Vorgänger E6700 verfügt der E6750 über 4 MB L2-Cache und 2,67 GHz Prozessortakt. Das alte Modell arbeitet noch mit 266 MHz. Dementsprechend ist der E6750 rund 3 Prozent schneller. Auch der Core 2 Extreme X6800 für rund 750 Euro ist nur so schnell wie der 190 Euro günstige E6750.

Noch diesen Monat folgen zwei weitere CPUs mit 333 MHz FSB: Der E6850 hat 3 GHz, der E6650 2,33 GHz. Beide verfügen über zwei Kerne und 4 MB Cache.

Info: www.intel.de

Anno 1701	FPS	Gothic 3	FPS
Core 2 Duo E6750	28	Core 2 Duo E6750	41
Core 2 Duo E6700	27	Core 2 Duo E6700	40
Athlon X2 6000+	19	Athlon X2 6000+	36
Core 2 Duo E4400	18	Core 2 Duo E4400	28
Settings: Geforce 8800 GTX, 1.024x768, kein FSAA/AF			

ATHLON 64 X2/FX
AMD: DUAL-CORE-PROZESSOREN ZUM SPARPREIS

AMDs Top-Modelle für den Sockel AM2 gibt es jetzt besonders günstig. So kostet der Athlon 64 FX-62 nur 170 Euro. Vor einem Monat betrug der Preis der Dual-Core-CPU noch mehr als 550 Euro. Sie taktet mit 2,8 GHz und verfügt über 2 MB L2-Cache. Übertakter freuen sich über den beliebig einstellbaren Multiplikator. Genauso günstig ist der Athlon 64 X2 6000+, ebenfalls mit zwei Kernen und 2 MB Zwischenspeicher. Er arbeitet sogar mit 3 GHz, Übertakter können aber den Multiplikator nicht anheben. Wenn Sie auf den mitgelieferten AMD-Standardkühler verzichten, um etwa ein leiseres Modell einzusetzen, zahlen Sie sogar nur 140 Euro. Bei dem vergleichbar schnellen Core-2-Prozessor E6600 kommen Sie inklusive Kühler auf etwa 190 Euro.

Dank weiterer Preissenkungen sollen auch die übrigen AM2-Prozessoren im Verlauf des Monats günstiger werden.

Info: www.amd.com/de-de

BLITZ EXTREME
ÜBERTAKTER-BOARD VON ASUS

Die neue Asus-Platine mit P35-Chip ist speziell für Übertakter interessant: Dank entsprechender Anschlüsse auf dem Chipkühler ist sie für den Einsatz einer Wasserkühlung geeignet. Eine Zwei-Phasen-Stromversorgung soll für besonders hohe Speichertakt-ergebnisse sorgen und eine kleine LCD-Anzeige gibt Statusmeldungen aus.

Das Blitz Extreme verfügt außerdem über einen Crosslinx genannten Controller, der beiden Grafiksteckplätzen acht PCI-Express-Lanes zuteilt. Normalerweise sprechen P35-Platinen nur einen Steckplatz mit 16 und den anderen mit vier PCI-Express-Bahnen an.

Info: www.asus.de



Daniel Möllendorf

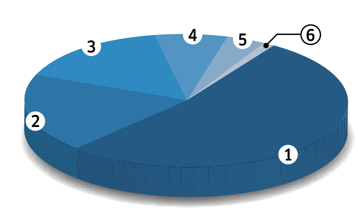
„Ich fühle mich nicht diskriminiert."

„Hey, hast du das T-Shirt gesehen?", tuschelt der Typ in der U-Bahn seinem Sitznachbarn zu. Er meint nicht mich, er meint meine Freundin: „Mein Freund nennt mich Engelchen, ich nenne ihn Opfer" steht auf ihrem Lieblings-T-Shirt – das Motto unserer neuen Partnerzeitschrift play vanilla, dem ersten Spieleheft für Frauen. Ich fühle mich nicht diskriminiert. Im Gegenteil, denn als play-vanilla-Redakteurin testet sie nicht nur Spiele, Notebooks oder MP3-Player, sondern auch das coolste Technikspielzeug. Natürlich arbeiten wir daher perfekt zusammen: Ich ordere ein Testmuster des neuen Spieler-Headsets, sie bestellt die rosa Variante gleich dazu. Extravagant? Natürlich! Albern? Vielleicht. Doch ich bin sicher: Das play-vanilla-Konzept funktioniert. Sobald sich unsere Partnerzeitschrift erfolgreich etabliert hat, schlage ich der Verlagsleitung mein neues Projekt vor: die play vanilla Hardware.

UMFRAGE

Hatte Ihr PC schon einmal Temperaturprobleme?

1. Nein, bislang keine Probleme 53%
2. Ja, die CPU wurde zu heiß 19%
3. Ja, die Grafikkarte wurde zu heiß 16%
4. Ja, eine andere Komponente wurde zu heiß 7%
5. Ja, aber ich weiß nicht, was genau zu heiß wurde 4%
6. Weiß nicht/sonstiges 1%



TECHNIK-TICKER

INTEL MIT ANTI-CHEAT-TECHNIK
Bei vielen Online-Titeln sorgen Cheater für Frustration. Intel plant nun eine Technik, die direkt im PC eingebaut ist, um Cheatern das Handwerk zu legen. Ob es sich dabei um ein Stück Hardware oder eine Software handelt, ist bisher nicht bekannt.
Info: http://www.intel.de

RADEON HD2900 XT MIT 1 GB
AMDs neues Spitzenmodell soll dank verdoppelter Speichermenge und höheren Speichertakts (1.000 bis 1.100 MHz statt 825 MHz bei der 512-MB-Variante) Nvidias Geforce 8800 Ultra schlagen. Der Chiptakt bleibt aktuellen Gerüchten zufolge gleich.
Info: ati.amd.com

NEUER MAINBOARD-CHIP X38
Im dritten Quartal kommt der X38, das Top-Modell aus der Chipsatzreihe Bearlake. Anders als bisher angenommen, unterstützt der 975X-Nachfolger neben DDR3-RAM auch DDR2-Speicher. X38-Mischboards mit DDR2- und DDR3-Slots gibt es ebenfalls. So verfügt beispielsweise das Foxconn X38A über vier DDR2- und zwei DDR3-Steckplätze, außerdem soll es sowohl SLI als auch Crossfire ermöglichen. Crossfire-Support ist beim X38 offiziell bestätigt – schließlich bietet er zweimal acht PCI-Express-Lanes – für SLI fehlen aber bisher die passenden Grafiktreiber.
Info: http://www.intel.de

NVIDIA: GÜNSTIGE DX-10-KARTE
Die Geforce 8400 GS kostet lediglich 50 Euro. Dem Grafikchip mit 450 MHz Takt steht allerdings nur eine 64 Bit breite Speicheranbindung zur Seite. Die verwendeten 256 MB takten mit 400 MHz. 8400-GS-Karten sind bereits verfügbar.
Info: http://www.nvidia.de



WAS IST?

- **DIRECT SOUND 3D** Umfangreiche Sound-Schnittstelle in Microsofts Direct X für dynamischen Spieleton; in Vista durch den Windows Audio Service ersetzt.
- **KANTENGLÄTTUNG (FSAA)** Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Glättet unter anderem Polygonkanten.

BUNTE MISCHUNG | Praxisnähe wird beim Test mit AMDs und Nvidias DX-10-Oberklasse großgeschrieben. Daher kommen nicht nur aktuelle Verkaufsschlager, sondern auch gern gespielte Klassiker zum Einsatz.

100 SPIELE IM PRAXISTEST MIT GEFORCE 8 UND HD2900 XT

Spielertauglich oder störanfällig?

Von: Raffael Vötter

Wie ausgereift sind die neuen Grafikkarten mit DX-10-Architektur, wie zuverlässig arbeiten die Treiber? Wir klären auf!

ARBEITSMATERIAL

- **AKTUELLE RADEON-TREIBER** http://ati.de/support/driver.html
- **AKTUELLE GEFORCE-TREIBER** http://www.nvidia.de/page/drivers.html
- **WINDOWS-PATCHES** http://windowsupdate.microsoft.com/

In der PC-Games-Ausgabe 06/07 warfen wir einen Blick auf die Spielekompatibilität von Windows Vista. Diesen Monat testen wir abermals 100 Spiele, diesmal legen wir das Hauptaugenmerk auf AMDs neue Radeon HD2900 XT und Nvidias Geforce-8-Serie. Und zwar nicht nur mit Vista x86 (32 Bit) und x64 (64 Bit), sondern auch inklusive des nach wie vor weitverbreiteten Windows XP samt Service Pack 2. Wir verraten, mit welcher Grafikkarte Sie aktuell mehr Spielfreude haben und welcher Hesteller noch nachbessern darf ...

Die ausführliche Ampeltabelle, die Sie auf den letzten beiden Seiten dieses Artikels finden, vermittelt mithilfe dreier Farben anschaulich, welche Spiele Probleme bereiten. Grün bedeutet „problemlos", Rot hingegen „unmöglich". Gelb markierte Spiele weisen lösbare Probleme auf und/oder haben Grafikfehler. Die genaue Beschreibung findet sich ebenfalls in der Tabelle. Besonders hartnäckige Fälle und die möglichen Problemlösungen erläutern wir im Verlauf dieses Artikels.

Unser Testrechner besteht aus einem Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz), Gigabytes DS3P-Hauptplatine sowie 2 Gigabyte DDR2-800-Arbeitsspeicher. In Kompatibilitätstests müssen sowohl eine Geforce 8800 GTS als auch eine Radeon HD2900 XT ihre Praxistauglichkeit beweisen. Dabei kommen für die Geforce die Forceware 158.22 WHQL für Windows XP und Version 158.24 WHQL für Windows Vista zum Einsatz. Bei AMD/Ati sorgt der Catalyst 7.5 für möglichst aktuelle Resultate. An Windows-Versionen stellen sich die gepatchten Ultimate-Ausgaben von Windows Vista (32 und 64 Bit) dem bewährten XP x86 mit Service Pack 2.

Bei der Spieleauswahl mischen wir neue Verkaufsschlager wie S.T.A.L.K.E.R., Command & Command 3 Tiberium Wars und Tomb Raider: Anniversary mit noch immer viel gespielten Klassikern wie Counter-Strike Source und Far Cry (dt.) sowie den Vista-Exklusivtiteln Halo 2 und Shadowrun. In der Vergangenheit kam es oft vor, dass neue Grafikkarten mit aktuellen Spielen zwar keine Probleme hatten, dafür aber die alten Perlen vernachlässigten.

Der gute Ton ist ein wichtiges Thema für Spieler mit einer Soundkarte. Daher schneiden wir das Thema Alchemy-Treiber für Vista noch einmal kurz an. Direct Sound 3D fiel unter Windows Vista bekanntlich der Schere zum Opfer. Die Folge für alle Spiele, die auf DS3D setzen, ist die Beschränkung auf Stereo-Sound. Creative begegnet dem Problem mit einem „Alchemy" getauften Übersetzer, der die von den Spielen gesendeten Signale an die auch unter Vista funktionierende Sound-Schnittstelle (API) Open AL weiterleitet. Diese kann auch direkt auf die Hardware zugreifen, sodass unter

Vista wieder Surround-Sound mit EAX-Effekten möglich ist. Noch immer funktionieren jedoch nur X-Fi-Karten offiziell mit Alchemy. Die Unterstützung für Audigy-Modelle ist in der Entwicklung, wird aber laut Aussagen im Creative-Forum vermutlich nicht kostenlos sein. Auf eigene Gefahr können Sie allerdings auf unserer Webseite eine modifizierte Alchemy-Version herunterladen, die mit Live- und Audigy-Karten laufen soll. Die momentan offiziell von Alchemy unterstützten Spiele finden Sie rechts in der Tabelle. Übrigens: Der „Wrapper“ ist entgegen landläufiger Annahmen kein zukunftsorientiertes Rezept. Er löst das bestehende Problem provisorisch und dient lediglich dazu, alten Spielen den gewohnten Sound zurückzugeben. Kommende Spiele werden ab Werk eigene Klanglösungen verwenden oder direkt Open AL nutzen, sodass keine Übersetzung mehr nötig ist.

Die Radeon HD2900 XT, AMDs neues Flaggschiff, erschien erst ein halbes Jahr nach der Geforce 8. Viele Spieler hofften darauf, dass AMDs Grafiksparte Ati in der Zwischenzeit fleißig an guten Treibern arbeitete. Erste Tests zum Verkaufsstart offenbarten jedoch einige Probleme, die größtenteils aufseiten der Software liegen. Mit dem aktuellen Catalyst-Treiber in der Version 7.5 stießen wir immer noch auf mehr (meist kleinere) Probleme als mit der Geforce 8. Age of Empires 3 etwa läuft ohne FSAA problemlos und auch AF lässt sich im Spiel einschalten. Aktiviert man jedoch über das Spielmenü die FSAA-Stufe „Niedrig“, sinkt die Framerate in den 20-Fps-Bereich. „Hohes“ FSAA bewirkt schließlich den GAU in Form einer unspielbaren Framerate und komplett fehlenden Texturen – die ganze Szenerie wird schwarz-weiß. Das Problem tritt sowohl unter XP als auch Vista auf. Die Lösung beschränkt sich aktuell darauf, kein FSAA zu nutzen. Sunflowers' Anno 1701 gibt sich vergleichsweise komplikationslos, unter bestimmten Bedingungen und Blickwinkeln können jedoch Schattenfehler auftreten – unter Windows Vista und XP. Battlefield 1942 samt beiden Add-ons verweigert unter Vista x64 die Anzeige der Detailregler. Sie sind unsichtbar und nur „blind“ verstellbar. Prince of Persia: The Sands of Time lässt sich zwar installieren und starten, stürzt unter Vista x64 jedoch nach der ersten Ingame-Zwischensequenz ab. Unter Windows XP laufen das Spiel und sein Nachfolger Warrior Within eigenartig schnell, unter Vista x86 ganz normal. Earth 2160 ist so störrisch, dass es nach den Videosequenzen beim Start abstürzt. Spielen ist sowohl unter XP als auch Vista nicht möglich. Leichter zu verschmerzen ist der berühmt-berüchtigte Nebel-Bug in Spielen auf Basis der Source-Engine. So kommt es beispielsweise in Half-Life 2 (dt.) und seinem Anhängsel Counter-Strike Source zu einem übertriebenen Dunsteffekt in der Ferne (siehe Extrakasten rechts). Nvidia hat das Problem in neuen Treibern behoben. Dass sich der Fehler bei beiden Herstellern zeigt, deutet eher auf Schlampigkeit innerhalb der Source-Engine hin, nicht aber auf einen unsauberen Treiber. Ebenfalls kleinere Grafikfehler sieht der Radeon-Nutzer momentan bei Sim City 4, das bei bestimmten Zoom-Stufen unter fehlerhafter Schattendarstellung leidet – abermals unabhängig vom Betriebssystem. Schließlich ist Titan Quest unter Vista falsch beleuchtet und die Schatten fehlen.

Die Treiber für die Geforce-8-Karte sind sichtbar gereift. Klagten Früh-Umsteiger anfangs noch über diverse Schwierigkeiten, haben sich diese mittlerweile größtenteils in Luft aufgelöst. Erwähnenswert ist ein Fehler, der bei S.T.A.L.K.E.R. auftritt. Die zum Test verwendete Forceware 158.22 produziert unter Windows XP noch immer sehr niedrige Frameraten. Das geht stellenweise so weit, dass der Action-Shooter mit einer Auflösung von 1.024x768 genauso langsam läuft wie in 1.600x1.200. Version 158.27 (Beta) zeigt Besserung, allerdings schwanken die Werte noch, während das Spiel auf der Radeon HD2900 XT ein solches Verhalten nicht zeigt. Das zweite wesentliche Problem betrifft den Games-for-Windows-Titel Halo 2. Unter Vista x64 gibt unsere Geforce 8800 GTS Polygonflackern zum Besten, sobald sich die Kamera bewegt, während die Optik unter Vista x86 und mit der HD2900 XT keine Fehler aufweist.

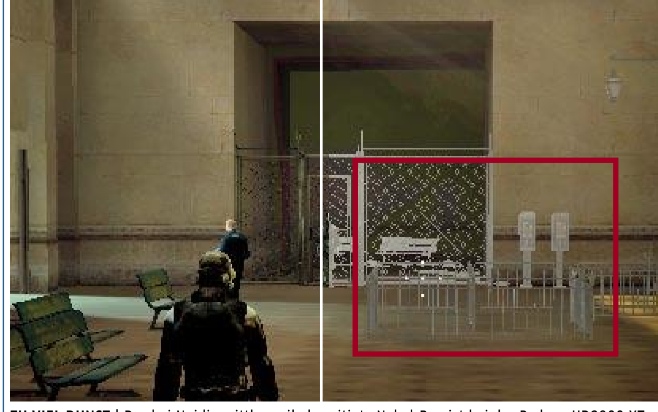
Die Fans des ersten Gothic-Teils trifft es noch schlimmer. Die Gegenstände im Inventar sind nicht bildlich dargestellt, der Name allein reicht jedoch nur Kennern zur Wahl des richtigen Utensils. Interessant ist, dass der Fehler omnipräsent ist: Sowohl auf einer Geforce als auch auf ei-

ALCHEMY-UNTERSTÜTZUNG (V1.3)

Spiel	Spiel
Baldur's Gate 2	Knights of the Old Republic 2
Battlefield Vietnam	Max Payne 2
Call of Duty	MDK2
Call Of Duty 2	Medieval 2: Total War
Chronicles of Riddick	Neverwinter Nights
Command & Conquer Generäle	Neverwinter Nights 2
Diablo 2	No One Lives Forever 2
Dungeon Siege	Oblivion
Everquest 2	Rome: Total War
Far Cry (dt.)	Serious Sam 2
F.E.A.R. (dt.)	Serious Sam First Encounter
Full Spectrum Warrior	Serious Sam Second Encounter
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Star Wars Empire at War
Grand Theft Auto 3	Thief: Deadly Shadows
Grand Theft Auto: San Andreas	Titan Quest
Grand Theft Auto: Vice City	Tomb Raider: Angel of Darkness
Guild Wars	TRON 2.0
HdR: Schlacht um Mittelerde 2	Warcraft 3
Hitman Blood Money	World of Warcraft

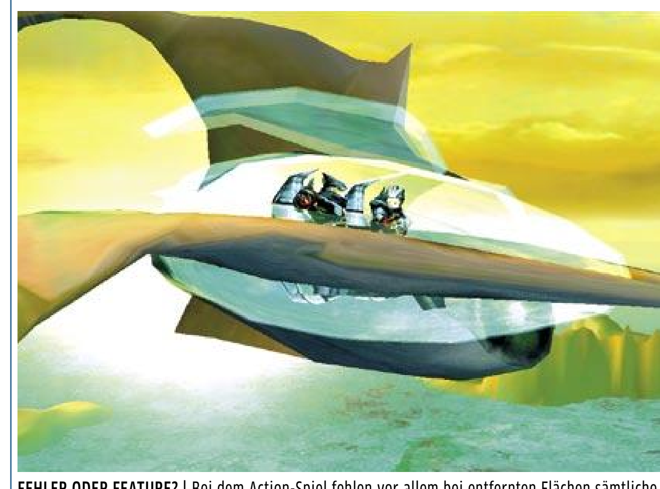
Der Alchemy-Wrapper erkennt momentan die oben abgebildeten Spiele, sofern diese installiert sind und Einträge in die Registry-Datei geschrieben haben. Ist ein Spiel nicht aufgeführt, können Sie es in der alchemy.ini ergänzen.

HALF-LIFE 2 (DT.): NEBEL-BUG BEIM R600 (rechts)



ZU VIEL DUNST | Der bei Nvidia mittlerweile beseitigte Nebel-Bug ist bei der Radeon HD2900 XT wieder zu sehen. Das deutet auf einen Fehler in der **Source**-Engine hin.

GIANTS



FEHLER ODER FEATURE? | Bei dem Action-Spiel fehlen vor allem bei entfernten Flächen sämtliche Texturen. Dabei handelt es sich aber womöglich nur um ein LOD-System der Spiele-Engine.

TITAN QUEST MIT EINER RADEON HD2900 XT UNTER VISTA



DETAILSCHWUND | Wenn Sie **Titan Quest** mit dem aktuellen Catalyst 7.5 unter Vista starten, sieht das vermutlich so aus: Die korrekte Beleuchtung und Schatten fehlen.

16-BIT-QUALITÄT: RADEON-KARTEN



3D MARK 2001 SE | Bei der Szene links ist eine X1950 Pro, rechts eine HD2900 XT im Einsatz. Die Farbverfälschung durch einen Grün- und Lila-Stich ist bei der HD2900 XT größer.

COMPANY OF HEROES MIT HD2900 XT



ICH SEHE SCHWARZ | Zwar kein gravierender Fehler, aber dennoch da: Auch ohne DX-10-Patch sehen Sie mit einer HD2900 XT gelegentlich einen schwarzen Balken, der hier nicht hingehört.

ner Radeon ist uns kein aktueller Treiber bekannt, der das Problem nicht aufweist. Hier hilft die „Holzhammer-Methode“ in Form eines Retro-Rechners mit einer ebenso alten Grafikkarte. Letztere verhilft eventuell auch dem nach wie vor schön anzusehenden **Giants** zu altem Glanz, denn mit unseren DX-10-Testkarten sind einige Flächen nicht texturiert. Doch die verklärte Erinnerung spielt einem bekanntlich oft einen Streich bei der Optik älterer Titel. Daher könnte es sich auch um eine schon immer existente Beschränkung (LOD = Level of Detail) handeln, die Rechenleistung einsparen soll.

Vista-exklusive Eigenheiten gibt es selbstverständlich auch. So bleibt beispielsweise das nach wie vor sehr beliebte **Far Cry (dt.)** unter Vista x64 nicht von Problemen verschont. Der offizielle Patch auf Version 1.4 führt dazu, dass das Spiel nicht mehr startet, während XP und Vista x86 davon nicht betroffen sind. Der 64-Bit-Patch arbeitet mit Vista x64 zusammen. Läuft ein Spiel nicht auf Anhieb unter Vista, überprüfen Sie zwei Dinge. Zum einen sollten Sie über Administratorrechte verfügen. Ein Spiel kann man als Administrator auf zweierlei Art starten: Entweder Sie rechtsklicken bei der gewünschten Exe-Datei auf „Als Administrator ausführen“. Oder Sie klicken auf „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Benutzerkonten“ und deaktivieren via „Benutzerkontensteuerung ein- oder ausschalten“ die „Schutzfunktion“ von Vista. Reißt auch dieser Strick, hilft zum anderen eventuell der „Kompatibilitätsmodus“. Ein Rechtsklick auf die Eigenschaften der Spiel-Exe, gefolgt vom Reiter „Kompatibilität“, offenbart ihn. Bei neueren Spielen sollte „Windows XP (Service Pack 2)“ die Option Ihrer Wahl sein, bei ganz alten Schinken kann aber auch ein simuliertes Windows 95 helfen.

Wie schlägt sich die HD2900 XT in der Praxis? Während über die Geforce-8-Serie in puncto Praxis mittlerweile alles bekannt sein dürfte, wollen wir Ihnen natürlich unsere praktischen Eindrücke von AMDs neuer Grafikkarte nicht vorenthalten. Eine wichtige Rolle spielt der Lüfter: Im 2D-Modus taktet die Karte herunter und die Lüfterdrehzahl sinkt deutlich. So ist der Bolide in einem geschlossenen System nicht herauszuhören. Im 3D-Modus dreht der Lüfter jedoch binnen Sekunden stufenlos hoch und verharrt auf dieser Geschwindigkeit. Dieses Rauschen ist deutlich hörbar, die Karte wird aber trotzdem sehr heiß.

Weiterführende Praxistests offenbaren gravierende Änderungen im Design des R600-Chips der HD2900 XT – zumindest für Liebhaber von Spieleklassikern. Bieten Spiele lediglich eine Grafikdarstellung mit 16-Bit-Farbtiefe an, trifft den HD2900-XT-Nutzer erst einmal der Schlag. Eine Radeon der X1950-Serie mit R580-Chip rendert das Bild zwar mit mehr Dithering-Effekten (Pixelraster), dafür aber mit deutlich weniger stark abgestuften Farbverläufen und einem Pink- beziehungsweise Grünstich. Die 16-Bit-Optik des R600-Chips erinnert dagegen an vergangene Zeiten: Schon 3dfx’ Voodoo-Grafikkarten boten optional eine ähnliche Farbbildung. Der Modus war aber schon damals dem 22-Bit-Filter dieser Beschleuniger deutlich unterlegen.

Der Catalyst 7.5 WHQL, den AMD/Ati am 31. Mai veröffentlichte, brachte nur bedingt die erhofften positiven Auswirkungen für die Radeon HD2900 XT. Die meisten Spieler mokierten sich in diversen Foren stattdessen über Probleme mit dem Catalyst Control Center (CCC). Viele Radeon-Besitzer bekamen mit dem Catalyst 7.5 Fehlermeldungen zu sehen. Die Lösung ist, wieder das CCC des Catalyst 7.4 zu installieren. Radeon-HD-exklusiv ist ein anderer Fehler, der schon seit dem ersten Review-Treiber existiert. Dabei öffnet sich das CCC beim Start nur eine Sekunde und schließt sich wieder, um dann in einer Endlosschleife erneut aufzupoppen. Die Lösung auch hier: das CCC des 7.4 installieren; das Problem tritt unabhängig vom Betriebssystem auf. Abschließend sei noch darauf hingewiesen, dass die DX-10-Demo von **Lost Planet** im Gegensatz zur DX-9-Variante mit dem Catalyst 7.5 nicht startet. Der Vorgängertreiber befeuert dagegen noch beide Versionen. ❑

FAZIT: DX-10-KARTEN

Ob Sie noch Windows XP oder bereits Vista nutzen: Mit einer Geforce-8-Grafikkarte haben Sie aktuell etwas weniger Probleme als mit AMDs neuester Kreation. Bei Letzterer ist jedoch klar der Weg der Besserung eingeschlagen und wir gehen davon aus, dass die verbliebenen Komplikationen mit den nächsten Treiberversionen gelöst sind.

CCC-FEHLERMELDUNG MIT CATALYST 7.5

Die Datei oder Assembly MOM.Implementation oder eine Abhängigkeit davon wurde nicht gefunden. Das System kann die angegebene Datei nicht finden.

OK

TREIBER-WECHSEL | Erhalten Sie mit dem Catalyst 7.5 trotz eines installierten .NET-Frameworks diese Meldung, sollten Sie das CCC des 7.4 installieren.

LOST PLANET IM DX-10-MODUS

Fatal error.

E_INVALIDARG : pd->CreateTexture2D(&desc,NULL,&poffscreen)

OK

FEHLERBEHEBUNG | Mit dem Catalyst 7.5 WHQL startet die DX-10-Version von **Lost Planet** unter Vista nicht. Auch hier die Lösung: den Catalyst 7.4 installieren.

SPIELEKOMPATIBILITÄT

Funktioniert | Eingeschränkte Funktion | Geht nicht

Spiel	Version	Win XP		Vista x86		Vista x64		Anmerkungen
		AMD	Nvidia	AMD	Nvidia	AMD	Nvidia	
Age of Empires 3	1.09							AMD: „Hohes“ FSAA schluckt alle Texturen
Anno 1701	1.02							AMD: Wolkenschatten je nach Blickwinkel evtl. fehlerhaft
Aquanox	1.15							
Aquanox 2	2.13							
Armed Assault	1.07							
Battlefield 2	1.41							
Battlefield 1942 (inkl. Add-Ons)	1.61b							Vista: Es fehlen Detail-Regler bei beiden Herstellern
Battlefield 2142	1.2							
Call of Duty (inkl. Add-ons)	1.5							
Call of Duty 2	1.3							
Call of Juarez	1.1.0.0							DX-10-Modus mit Grafikfehlern bei beiden Herstellern! AMD Vista: Schattenfehler
Cellfactor Revolution								
Chronicles of Riddick	1.1							Erfordert Patch 1.1 zum Start mit Open-GL-2-0-fähigen Treibern
Civilization 4 (inkl. Warlords)	1.61							
Colin McRae Rally 2	1.09							
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	1.05							
Command & Conquer Generäle	1.8							
Command & Conquer Renegade	1.037							
Commandos 2	1.0							
Company of Heroes	1.7							AMD: Minimale Grafik-Anomalie (siehe Bild)
Cossacks 2	1.2							
Counter-Strike Source								Nebel-Bug bei Radeons (und Geforce 8 mit alten Treibern)
Dark Messiah of Might and Magic								
Diablo 2 (inkl. Lord of Destruction)	1.11b							
Die Gilde 2	1.2							
Die Sims 2 (inkl. Add-ons)								
Dreamfall	1.01							Starforce 3 zerschießt Vista ohne speziellen Patch.
Dungeon Siege 2	2.2							
Earth 2160	Gold							
Empire Earth 2	1.2							
Far Cry (dt.)	1.4							v1.4 startet nicht unter Vista x64, v1.32 und die 64-Bit-Patch-Version laufen
F.E.A.R. (dt.)	1.08							
Fifa 06	Patch 1							
Flat Out	1.1							
Flat Out 2	1.2							Starforce 3 zerschießt Vista ohne speziellen Patch
Flight Simulator X	SP 1							
Geheimakte Tunguska	1.02							
Ghost Recon Advanced Warfighter	1.35							Physx-Treiber ist zu installieren
Giants – Citizen Kabuto	1.4							Stellenweise fehlen Texturen
Gothic 1	1.08k							Inventargegenstände unsichtbar
Gothic 2 (inkl. Die Nacht des Raben)	2.6							
Gothic 3	1.12							AMD unter XP: In-Game-AF greift nicht
GT Legends	1.1.0.0							Starforce zerschießt Vista ohne speziellen Patch.
GTA San Andreas	1.01							Spielstart vom DVD-Menü funktioniert nicht
GTI Racing								Autostart funktioniert nicht
GTR 2	1.1							

SPIELEKOMPATIBILITÄT

Funktioniert · Eingeschränkte Funktion · Geht nicht

Spiel	Version	Win XP		Vista x86		Vista x64		Anmerkungen
		AMD	Nvidia	AMD	Nvidia	AMD	Nvidia	
Gunman Chronicles								Geht man bei Vista unter D3D vom Spiel ins Hauptmenü: schwarzes Bild
Half-Life 2 (dt.)								Nebel-Bug bei Radeons (und Geforce 8 mit alten Treibern)
Halo 2								Läuft nur unter Vista. Geforce unter Vista x64: Texturflackern
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2	1.06							
Juiced	1.0							Erfordert Deaktivierung der Treibersignaturforderung unter Vista x64
Lost Planet (Demo)								AMD Vista: DX-10-Version startet nicht mit dem Catalyst 7.5 WHQL
Madden 2007	2.3							
Max Payne 2	1.01							
Monster Truck Madness 2								Set-up braucht Win-95-Kompatibilitätsmodus
Need for Speed Carbon	1.3							Vista: Movies-Ordner umbenennen oder löschen, sonst kein Start
Need for Speed Most Wanted	1.3							
Need for Speed Underground								
Neverwinter Nights 2	1.04							
NHL 07	Patch 1							
No One Lives Forever 2	1.3							
Operation Flashpoint (inkl. Red Hammer)	1.3							
Painkiller (dt.)	1.64							
Prey (dt.)	1.2							Radeon: Stürzt manchmal ab
Prince of Persia: The Sands of Time								AMD unter XP: Spiel hakt und läuft zu schnell; Vista x64: Absturz nach In-Game-Zwischensequenzen, Flackern in Filmsequenzen auf der Geforce
Prince of Persia: The Two Thrones								Starforce 3 zerschießt Vista ohne Starforce-Patch.
Prince of Persia: Warrior Within								Videos und Animationen laufen zu schnell ab
Psychonauts								
Quake 4 (dt.)	1.3							Flash-Set-up-Fenster schwarz
Rainbow Six: Vegas	1.02							
Rallisport Challenge	1.0							
Rayman 3								
Red Faction	1.0							
Sacred (inkl. Underworld)	2.28							
Serious Sam 2	2.070							
Shadowrun								Läuft nur unter Vista
Sim City 4	272							AMD: Kleinere Schattenfehler
Söldner	33675							
Spellforce 2	1.02							Starforce 3 zerschießt Vista ohne speziellen Patch
Spider-Man 3								
Splinter Cell: Chaos Theory	1.05							Starforce 3 zerschießt Vista ohne speziellen Patch
Splinter Cell: Double Agent	1.02							
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1.0							
S.T.A.L.K.E.R.	1.003							Geforce 8 unter XP: Performance nach wie vor unter Vista-Niveau, Treiber-Bug
Starcraft (inkl. Broodwar)	1.15							
Supreme Commander	3251							
SWAT 4	1.1							
Test Drive Unlimited	1.0							
The Elder Scrolls 3: Morrowind	1.6							
The Elder Scrolls 4: Oblivion	1.1.5.11							
Titan Quest	1.2							AMD unter Vista: Beleuchtung fehlerhaft
Tomb Raider Anniversary	1.0							
Tomb Raider Legend	1.2							
Turok 2: Seeds of Evil (dt.)	1.04							
Unreal 2								
UT2004 (dt.)	3369							
Warcraft 3 (inkl. The Frozen Throne)	1.16							
World of Warcraft: The Burning Crusade	2.1.2							
X3: Reunion	2.0.02							
Xpand Rally Xtreme	1.0							Erfordert Start als Administrator für Starforce-Treiber unter Vista

aus l@hoo.de wird



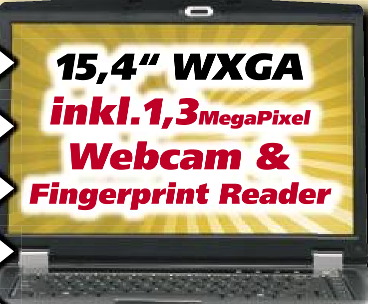


15,4" WXGA inkl. 2,0 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.8 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, 3in1 Cardreader

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.* Art-Nr. 4238



- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600Go
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader

749.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.* Art-Nr. 4232



17" WXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl. Art-Nr. 4189



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- HD-DVD-ROM + DVD-RW Combo Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 3in1 Cardreader

1299.- € oder Finanzkauf ab 24€/mtl.* Art-Nr. 4185



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1699.- € oder Finanzkauf ab 32€/mtl. Art-Nr. 4190

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



www.one.de











Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de



CHARAKTERKÖPFE | Eine sehr detaillierte und lebensechte Gesichtsdarstellung gehört zu den Markenzeichen der kommenden DX-10-Titel wie Crysis (links) und UT 3.

ENGINES IM VERGLEICH

Direct X 10: Schau'n mer mal!

Von: Carsten Spille, Frank Stöwer

Was bieten die großen Spielehoffnungen im Hinblick auf Direct X 10? Verhilft Vistas Grafikschnittstelle ihnen wirklich zu ungeahntem Glanz? PC Games bringt Sie auf den neuesten Stand!

Die Spielewelt wartet auf die ersten echten DX-10-Kassenschlager und die Entwickler heizen die Vorfreude mit zum Teil atemberaubenden Screenshots und Trailern an. Doch was bisher an DX-10-Software auf dem Markt ist, läuft selbst auf High-End-Hardware mehr schlecht als recht. Wir vergleichen Features, die die wichtigsten zukünftigen DX-10-Engines nutzen

Nach aktuellenm Kenntnisstand (Anfang Juli) können Sie sich auf jeden Fall noch in diesem Jahr auf die Veröffentlichung folgender Titel mit DX-10-Unterstützung freuen:

- Bioshock
- UT 3
- World in Conflict
- Crysis
- Hellgate: London
- Age of Conan

Für manche Spiele, etwa **Company of Heroes**, ist bereits ein Patch erschienen, andere, wie **Call of Juarez** oder der **Flight Simulator 10**, warten noch darauf. Mit **Lost Planet: Extreme Condition** steht seit dem 29. Juni das erste Spiel in den Händlerregalen, das Direct 3D 10 bereits ab Werk unterstützt. Wahrscheinlich nicht vor 2008 warten dann **Alan Wake**, **Sacred 2** und möglicherweise auch eine weitere Episode von **Half-Life 2 (dt.)** mit dem erweiterten Funktionsumfang der neuen Grafikschnittstelle (API) auf. Zudem wird laut Aussage von Nvidias Roy Taylor das kommende **Enemy Territory: Quake Wars**, das unter Open GL läuft (siehe Extrakasten rechts oben), auf die neuen Funktionen der DX10-Grafikchips setzen. Auch **Haze**, das uns vergangenes Jahr auf der E3 schwer beeindruckt hat, könnte solch ein Kandidat sein.

Ist ein DX-10-Spiel ein Vista-Spiel? Diese Frage können Sie als aufmerksamer PC-Games-Leser schnell beantworten, denn wie Sie von früheren Artikeln wissen, wird Direct 3D 10 nur unter Windows Vista mit passender Hardware unterstützt. Um in den Genuss der optischen Verbesserungen zu kommen, brauchen Sie also zwingend das neueste Betriebsystem des Branchenriesen Micosoft. Ebenfalls unerlässlich ist Grafik-Hardware, die die neue Schnittstelle unterstützt. Um einer häufig gestellten Frage vorzugreifen: Nein, es besteht keine Hoffnung auf eine Treiber-Aktualisierung, die Ihre DX-9-Karte plötzlich DX10-tauglich macht. Die Firma Falling Leaf Systems will jedoch eine DX10-Emulation für Windows XP entwickelt haben (Näheres unter: www.pcgameshardware.de/?article_id=602911). Aktuell fallen in die DX 10 unter-

stützende Hardware-Kategorie unter anderem die Geforce-8-Reihe von Nvidia sowie AMD/Atis HD2000-Serie (mit Ausnahme des Notebook-Chips Mobility HD2300). Für ein ernsthaftes DX-10-Spielvergnügen empfehlen wir mindestens Karten der Klassen HD2900 beziehungsweise Geforce 8800, da mit den verfügbaren Titeln auf hoher Detailstufe selbst solche Kaliber bereits an der Leistungsgrenze laufen. Genügen Ihnen reduzierte Details und niedrige Auflösungen, können auch Mittelklasse-Karten wie HD2600 und GF8600 ausreichend schnell sein. Aber mal ehrlich: Wozu DX 10, wenn nicht für die Optik? Diese wieder zu reduzieren, nur um die DX-10-Variante des Spiels zu nutzen, erscheint wenig sinnvoll.

Die Unreal Engine 3, die neueste Schöpfung der Mannen um Epic-Geschäftsführer Tim Sweeney, ist bereits in einigen Spielen integriert, am heißesten erwartet wird ihr Einsatz jedoch für Unreal Tournament 3. Das Programmgerüst ist ein sogenannter „Deferred Renderer", der erst einmal alle Informationen zur Berechnung der Pixel sammelt und dann „in einem Rutsch" verarbeitet. Vorteil: Die Entwickler können komplexe Außenszenarien mit vielen Lichtquellen im Vergleich zu herkömmlichen Engines günstig umsetzen, wenn erst mal die Einstiegskosten in Form eines hohen Speicherbedarfs entrichtet sind. Zudem muss dieser Sammel-Puffer sowieso in Gleitkomma-Genauigkeit angelegt werden, sodass sich eine Unterstützung für HDR-Rendering anbietet. Diese sehr wirklichkeitsnahe Beleuchtungstechnik ist natürlich auch in Unreal Tournament 3 zu bestaunen. Zusätzlich soll moderne Schattentechnologie inklusive des sogenannten Self-Shadowing die Grafik des Shooters zieren.

Der Prozessor wird mit mehreren parallel arbeitenden Ausführungssträngen (Threads) ausgelastet, was neben der Ageia-Physik-Engine besonders den Modellen mit mehreren Kernen (Multi Core) zugutekommt. Apropos „Multi": Die Unterstützung für ein Nvidia-Kartenpärchen (SLI) ist bei Epics Unreal-Engine 3 Programm und entsprechend ist zu erwarten, dass AMDs Crossfire durch die höhere Grafikpower zulegt. Um die CPU nicht komplett zu blockieren, haben die Entwickler aus den extrem detaillierten Modellen im Content-Development-Programm bis zu 2.048x2.048 Pixel große Normal-Maps (Texturen mit Tiefeninformation) herausgerechnet. Die sorgen dafür, dass Charaktere sich mit bis zu 1,5 Millionen Polygonen nahtlos in die filigran gestalteten Szenen einfügen. Einer der großen Vorteile, die Sie mit einer Direct-X-10-Karte haben werden, ist die Unterstützung von Multi-Sampling-FSAA (Kantenglättung). Um bei einem Deferred Renderer Multi-Sampling auszuführen, brauchen die Entwickler mehr Kontrolle über die einzelnen Pixel-Bestandteile, als es in Direct X 9 vorgesehen ist, sagt Epics Tim Sweeney. Zudem steigt laut Sweeney durch die bessere Ressourcenverwaltung unter DX 10 die Fps-Leistung. UT 3 könnte eines der wenigen Spiele sein, die durch den DX-10-Pfad höhere Fps-Raten erreichen, zumal die Hauptlast bei der Unreal-Engine 3 konzeptionell weiterhin bei der Texturierung liegt, wie uns Epic bestätigt. Neben UT 3 verwendet auch Bioshock eine Version der Unreal-Engine 3 und unterstützt – nach aktuellem Stand – ebenfalls D3D 10 ab Werk.

Zum Weinen wird angesichts der bisher verfügbaren Bilder und Videos bei den Spielen mit der Cry-Engine 2 höchstens der Konkurrenz zumute sein. Denn der – so die Erwartungshaltung – „Über-Shooter" des Jahres 2007 simuliert mit einem bislang nicht gekannten Detailgrad eine pazifische Inselwelt. Dabei nutzt Crysis Mehrkern-Prozessoren mit Teilaufgaben mindestens für Sound, Netzwerkcode und Physikberechnungen aus. Letztere laufen hier über einen eigens entwickelten Bestandteil der Engine und nicht über ein lizenziertes Fremdprodukt. Neben Normal- und Parallax-Occlusion-Mapping, das flachen Texturen den Anschein von geometrischer Modellierung entlocken soll, nutzt die Cry-Engine 2 auch Ambient Occlusion Mapping, bei dem Lichtreflexionen und -interaktionen in die Berechnung einbezogen sind. Subsurface-Scattering sorgt für realitätsnahe Lichtbrechung und -reflexion auch unterhalb der obersten Schicht eines Objektes. Das ist für die Darstellung menschlicher Haut und anderer durchscheinender Oberflächen wichtig – wie für Eis, das im Verlauf der Crysis-Handlung eine Rolle spielt. Das HDR-Rendering wird um eine Irissimulation erweitert, die die langsame Anpassung des menschlichen Auges

SONDERFALL: OPEN GL

Open-GL-Spiele befinden sich in einer Art Ausnahmestadium. Unter der offenen Grafikschnittstelle sind Grafikchips und -treiber nicht an die Beschränkungen von Microsofts Firmenpolitik gebunden. So kann zum Beispiel eine dem Direct-X-10-Geometry-Shader entsprechende Funktionalität mittels Treiber und sogenannter Extensions (Erweiterungen) auch unter Windows XP genutzt werden. Diese Erweiterungen sind in der ersten Phase allerdings herstellerspezifisch. Aktuell bieten lediglich die Nvidia-Forceware-Treiber diese Funktion (GL_NV_gpu_program4) unter Windows XP – AMD hat aber bereits bestätigt, dass man hier nachziehen will.
Kommende Titel wie Enemy Territories: Quake Wars und eventuell Haze können allen Besitzern von DX-10-Grafikkarten fortschrittliche Grafikeffekte ohne die Zwangskoppelung an Windows Vista ermöglichen. Allerdings ist fraglich, ob die Entwickler für jeden Grafikchip einen eigenen Grafikpfad einbauen und somit den DX-10-Vorteil der einheitlichen Programmierung verschenken. Ebenfalls unklar ist, ob sich die Macher auf herstellerübergreifende Standards verlassen, die dann ohne DX-10-ähnliche Funktionen auskommen.


OPEN-GL-OPTIK | ET: Quake Wars ist unter anderem dank neuer Grafiktechnologie eine der Multiplayer-Hoffnungen 2007.

FPS-CREATOR: SPIELE IM EIGENBAU

Sie haben eigentlich einen Direct-X-10-fähigen Rechner samt passender Hard- und Software, ärgern sich aber über den Mangel an Spielen, die Direct 3D 10 auch wirklich nutzen?



Mit dem FPS-Creator haben Sie es selbst in der Hand, eigene 3D-Shooter inklusive integrierter Physik-Engine zu erstellen – und das fast ganz ohne Programmierkenntnisse. Unter www.fpscreator.com können Sie eine 30-Tage-Testversion des ansonsten kostenpflichtigen Programms herunterladen, die bereits viele der mitgelieferten Beispielmodelle und -texturen enthält. Aufgeteilt in zwei Themengebiete (Science-Fiction und Zweiter Weltkrieg), sind 500 3D-Objekte und 300 Bauteile zur Erstellung von Gebäuden im Paket integriert, weitere Ressourcen lassen sich sehr leicht einbinden. Die aktuelle Version 1.04 vom Januar dieses Jahres nutzt lediglich DX9.0c, die Entwickler haben aber ein Update auf Direct 3D 10 fest im Plan. Dieses war bei Redaktionsschluss zwar noch nicht verfügbar, ist aber quasi tagtäglichzu erwarten.



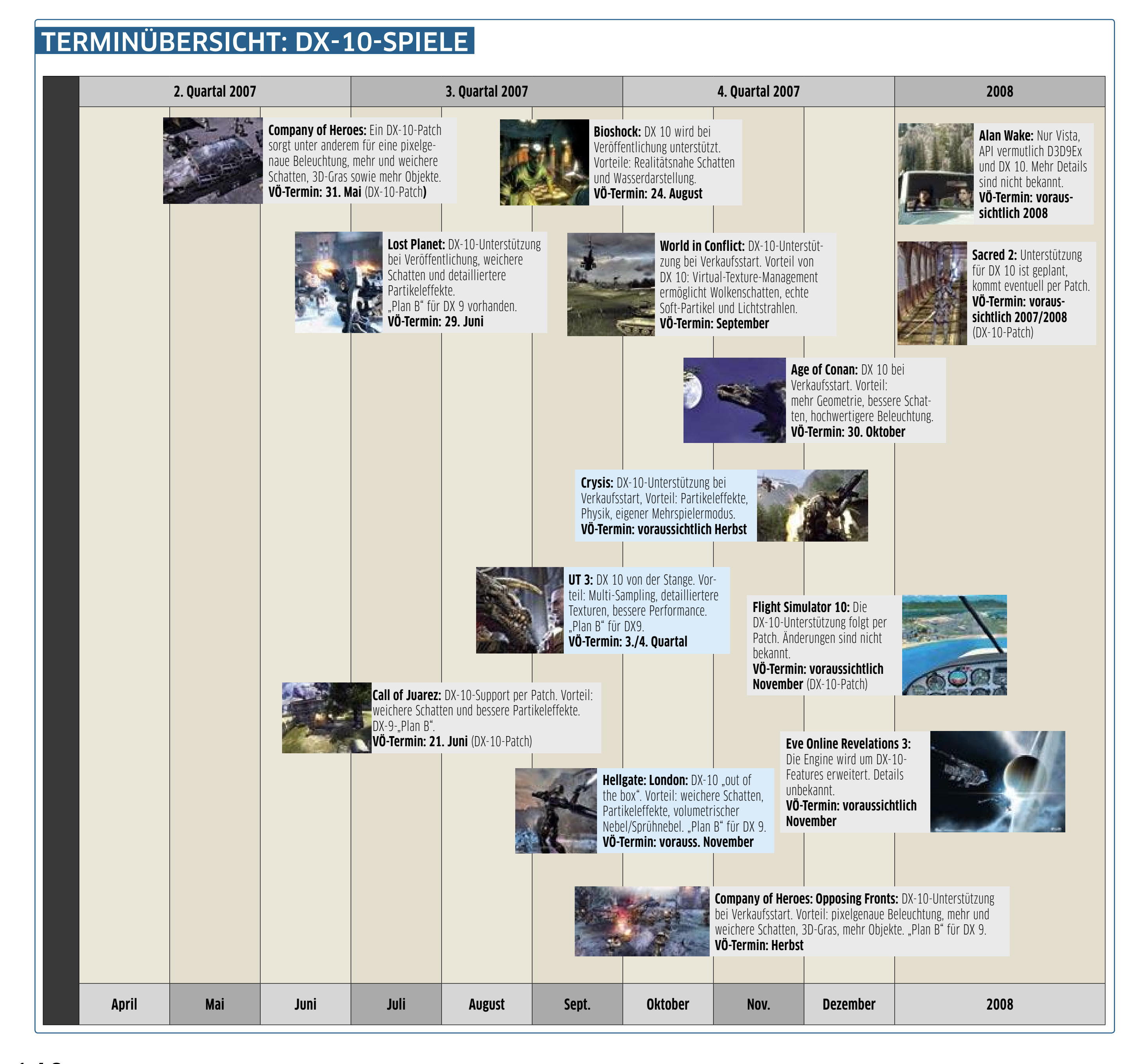
an schnelle Hell-Dunkel-Wechsel simuliert. Ein ähnlicher Effekt ist per Konsole in den letzten Patches für **Far Cry (dt.)** enthalten.

Die Engine von Hellgate: London ist im Gegensatz zu den beiden anderen hier vorgestellten Leistungszentralen weder zur Lizenzierung gedacht noch ein Multi-Plattform-Produkt. Der PC-Renderer ist dabei für mindestens zwei Rechenkerne optimiert und bietet neben einem speziellen Partikelsystem für volumetrischen Nebel, durch den Charaktere auch Spuren ziehen können, als wohl erstes Spiel überhaupt per Grafikkarte beschleunigte Effekt-Physik mittels Havok FX. Diese soll zudem für Systeme mit mehreren Grafikchips (SLI/Crossfire) optimiert sein. Um Spieler mit einfacherer Hardware nicht zu benachteiligen, berechnet aber weiterhin der Prozessor die spielentscheidende Physik. Direct X 10 soll die Engine zudem um neue Funktionen zur Darstellung weicher Schattenränder erweitern (Depth Map Breeding); damit fällt der Schattenübergang mit steigender Entfernung zum Objekt physikalisch korrekt unschärfer aus.

Microsofts neue Grafikschnittstelle sorgt also durchweg für eine verbesserte Optik und kann Spielen auch zu einer besseren Fps-Leistung verhelfen – wie bei **Unreal Tournament 3**. Doch wie sieht es in puncto Gameplay aus? Sorgt DX 10 auch hier für mehr Spielspaß? Im Falle von **Hellgate: London** und **Crysis** versprechen die Entwickler ein besseres Spielgefühl. Beim zuerst Genannten soll es laut Tyler Thompson (Technischer Leiter bei Flagship) dank DX 10 viele subtile Verbesserungen geben, die das Spielerlebnis noch intensiver machen, wie zum Beispiel volumetrischer Nebel. Bei Cryteks DX-10-Vorzeige-Shooter gibt es, wie wir in einem Gespräch mit dem Game-Designer Bernd Diemer erfahren, zum einen gewisse Physik-Interaktionen, die nur mit DX 10 möglich sind. Zum anderen werden bestimmte Partikeleffekte wie Nebel oder Rauch nur unter DX 10 dargestellt, ohne die der Spieler aber auch die Kontrahenten schneller ausmachen könnte.

Einen Mehrspielerpart besitzen alle vorgestellten Engines und so stellt sich zwangsläufig die Frage, ob es möglich ist, dass Spieler mit Windows XP gegen ihre Kollegen mit Vista als Betriebssystem antreten können. Während es bei **Unreal Tournament 3** und **Hellgate: London** zu diesem Thema aktuell kaum Details gibt, informiert uns Crytek-Game-Designer Bernd Diemer, dass sich beim Mehrspieler-Part von **Crysis** DX-9- und DX-10-Spieler online oder im Netzwerk miteinander messen können. Es gehe allerdings nicht, dass man als XP-Nutzer an DX-10-Spielen teilnehmen kann. Der Mehrspielerteil des Shooters bietet laut Diemer die Option, Spiele als „Direct X 10 only" anzuzeigen, hier kann dann ausschließlich der DX-10-Nutzer mitmischen. Grund dafür sind gewisse Effekte und eine verbesserte Spielphysik, die nur mit DX 10 zur Verfügung stehen. ❑

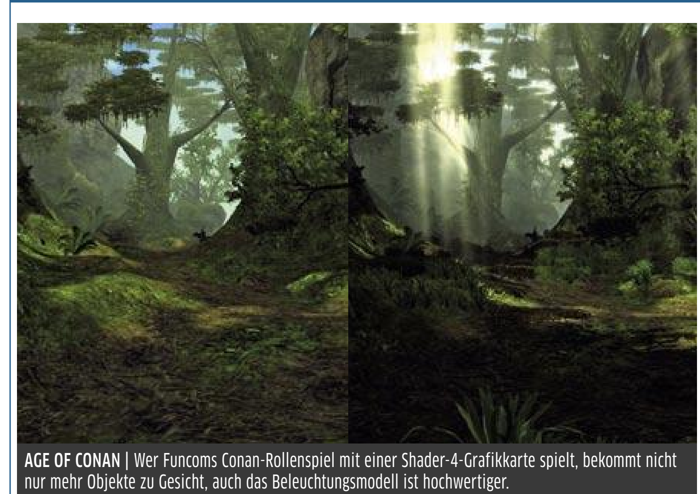
TERMINÜBERSICHT: DX-10-SPIELE



DIRECT-X-10-ENGINES: DAS SAGEN DIE ENTWICKLER

Entwickler	Tim Sweeney	Cevat Yerli	Tyler Thompson
Firma/Position	Epic/Geschäftsführer (CEO)	Crytek/Geschäftsführer (CEO)	Flagship-Studios/Technischer Leiter
PC Games: *Gibt es einen DX-9-„Plan B“ für Spieler ohne Vista und Shader-Modell-4-Grafikkarte? Wenn ja, wie weit zurück reicht der?*	**UT 3** läuft im Allgemeinen gut auf DX-9-Hardware, die Nvidia und Ati ab dem Jahr 2006 veröffentlicht haben. Auf High-End-Karten inklusive der DX-10-Modelle läuft der Titel schon jetzt unglaublich flüssig. Außerdem unterstützen wir Shader-2-Grafik-Hardware mit nur wenigen optischen Einbußen.	Wir werden den Spielern auch ein tolles DX-9-Spiel bieten. Der Unmut über **Crysis** als Direct-X-10-Vorzeigespiel – „Vista only“ – ist völlig unbegründet.	Wir entwickeln mehr oder weniger zwei verschiedene Engines: eine, die SM 1 bis SM 3 für Direct X 9 abdeckt, und eine, die sich um Direct X 10 kümmert. Die teilen sich zwar viele Funktionen und damit Programmzeilen, unterscheiden sich aber zum Beispiel bei DX-10-Optimierungsmöglichkeiten.
PC Games: *Was sind die technischen Vorteile der neuen Vista-Grafikschnittstelle? Wie nutzt ihr die technischen Möglichkeiten des Shader-Modell 4?*	Das Multisampling unter DX 10 ist der größte sichtbare Nutzen der neuen API. Außerdem haben wir mit Direct X 10 die Möglichkeit, den Videospeicher effizienter zu nutzen, um Texturen mit einem höheren Detailgrad darzustellen.	Unified Shader in der Hardware erlauben eine bessere Ausnutzung der Grafikkarten-Einheiten. Außerdem ermöglichen viele Direct-X-10-Features eine bessere Performance und somit mehr Details in Fps-kritischen Situationen.	Direct X 10 ermöglicht eine Fülle neuer Fähigkeiten: Texture-Arrays, Geometry-Shader, Volume-Textures, Depth-Buffering, Stream-out/Stream-in und Partikelsysteme, die nie die CPU erreichen, weil wir sie komplett mit dem Grafikprozessor rendern.
PC Games: *Wie unterscheiden sich die DX-9- und DX-10-Versionen voneinander? Gibt es Unterschiede bei der Optik, Performance oder anderen technischen Features?*	Abgesehen von Multisampling unter DX 10 sind die meisten Effekte eher an Füllrate als an grundlegende Features wie das Verarbeiten von Geometrie gebunden. Daher wirkt sich Direct X 10 sehr deutlich auf die Performance aus, während wir auf die Integration neuer Features weitestgehend verzichten.	Die Darstellung weiter Landschaften (mit Echtzeit-Schatten) erfordert riesige Objektmengen, hier wird sich der reduzierte Objekt-Overhead von DX 10 vorteilhaft auswirken. **Bernd Diemer**, Crytek-Game-Designer, ergänzt: Es gibt Partikeleffekte, die unter DX 9 nicht dargestellt werden, sowie einige Physik-Interaktionen, die nur mit DX10 möglich sind.	Grafikkarten mit Shader-Modell 4 bringen noch mehr Frames noch schöner auf den Monitor. Wir experimentieren mit Schatten und deren Entfernung vom Includer mithilfe von Depth-Map-Breeding. Außerdem sorgt DX 10 dafür, dass die Kommunikation zwischen Grafikchip und Prozessor schlanker und flinker abläuft.
PC Games: *Windows Vista ist ja auch als 64-Bit-Version erhältlich. Gibt es eine 64-Bit-Variante eurer Engine und wenn ja, wie profitiert der Spieler davon?*	Obwohl wir **UT 3** auch mit Vista x64 getestet haben, planen wir, abzuwarten, bis das Betriebssystem und seine Anwendungen gereift sind, bevor wir weitere Schritte in Richtung 64 Bit unternehmen.	Es gibt eine 64-Bit-Version und die Performance sollte sich durch den größeren Adressraum ein wenig verbessern. **Bernd Diemer**: Der Editor läuft mit dem 64-Bit-Modus deutlich flüssiger.	Für die optimale Performance benötigt der Spieler auf jeden Fall einen 64-Bit-Prozessor.

OPTISCHE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DX 9 UND DX 10: EIN BLICK AUF DIE KONKURRENZ



AGE OF CONAN | Wer Funcoms Conan-Rollenspiel mit einer Shader-4-Grafikkarte spielt, bekommt nicht nur mehr Objekte zu Gesicht, auch das Beleuchtungsmodell ist hochwertiger.



LOST PLANET | Die Schattendarstellung verdeutlicht den Unterschied zwischen der DX-9- und DX-10-Variante. Dank weicher Kanten sehen die DX-10-Schatten realitätsnäher aus.

RADEON HD2400 UND HD2600 IM TEST

AMDs neue DX-10-Einsteigerkarten

Von: Daniel Waadt

AMD schickt Einsteiger- und Mittelklasse-Grafikkarten ins Rennen, die auf Direct X 10 basieren. PC Games prüft, ob die rund 60 bis 150 Euro teuren Karten spieletauglich sind.

AMD hat die R6xx-Serie bereits Mitte Mai vorgestellt, verfügbar waren zu diesem Zeitpunkt aber nur die High-End-Grafikkarten mit HD2900-XT-Grafikchip. Nun folgen mit dem RV610 (HD2400) und dem RV630 (HD2600) die ersten Einsteiger- beziehungsweise Mittelklasse-Grafikkarten. Dabei positioniert der Chip-Hersteller die HD2600 XT gegen Nvidias 8600 GT. Als Konkurrenzprodukt zur 8600 GTS sollen HD2600-XT-Gemini-Karten mit zwei Grafikchips dienen. Die HD2600 Pro stellt AMD gegen die 8500 GT auf, während AMD die HD2400 XT mit der Geforce 8400 GS vergleicht. Wir werfen einen kritischen Blick auf die neuen Direct-X-10-Beschleuniger.

Im technischen Vergleich fällt auf, dass AMD sowohl den RV610 als auch den RV630 in 65 Nanometern fertigt. Nvidia produziert dagegen die Rechenwerke der Geforce-8500/8600 noch in 80 Nanometern. Fortschrittlich ist auch der verwendete Speicher. Grafikkarten-Hersteller haben zumindest bei der HD2600 XT die Wahl, ob sie GDDR3- oder GDDR4-Module verbauen. Die neuen AMD-Chips sind auch AGP-fähig. Tul zeigte auf der Computex-IT-Messe in Taipeh (Taiwan) bereits eine HD2400 Pro AGP und eine HD2600 Pro AGP. Eher schwach ist dagegen das Speicher-Interface mit 64 Bit bei der HD2400-Serie/128 Bit bei der HD2600-Reihe. Selbst aktuelle Preis-Leistungs-Tipps wie die Radeon X1950 Pro verfügen über eine 256-Bit-Speicher-Anbindung.

Beim Referenzdesign verwendet AMD sowohl bei der HD2400 XT als auch bei der HD2600 XT einen Kühler, der keinen Extra-Steckplatz blockiert. Das Lüftergeräusch ist bei der Radeon HD2400 XT für eine Einsteigerkarte viel zu laut – 2,7 Sone messen wir im 2D- und 3,1 Sone im 3D-Betrieb. Nicht störend ist das Lüftergeräusch bei der HD2600 XT mit maximal 1 Sone. Gigabyte bietet mit der GV-RX63256H-RH bereits ein passiv gekühlte HD2600 XT an. Im 3D-Betrieb zeigt Overdrive eine maximale Temperatur von 97 Grad Celsius an, während wir mit der HD2600 XT im Referenzdesign und aktiver Kühlung nur 71 Grad Celsius messen. Unser HD2600-XT-Referenzmuster ist mit 800/1.100 MHz getaktet, während die passiv gekühlte Gigabyte-Karte mit einem reduzierten Speichertakt von 800 MHz arbeitet. Ein Übertakten war zum Testzeitpunkt nicht möglich, da Tools wie Powerstrip Probleme bereiten. Während unserer Testphase lief der Treiber recht stabil. Nur bei Need for Speed Carbon landeten wir bei einigen Tests wieder auf dem Desktop. Einen Netzteil-Anschluss besitzt keine der neuen AMD-Karten. So fällt die Leistungsaufnahme im 3D-Betrieb niedrig aus. Unser Komplett-Rechner benötigt mit der HD2400 XT nur 138 Watt und mit der HD2600 XT gerade mal 170 Watt. Zum Vergleich: Nvidias 8600 GTS kommt auf 176 Watt und die 8500 GT auf 136 Watt (ganzer PC).

WAS IST?

- **GDDR4**
  Vor einem Jahr began Samsung mit der Serienproduktion von GDDR4-Speicher, mit dem Taktraten von bis zu 1,45 GHz möglich sind.
- **GEMINI**
  Bezeichnung für Dual-GPU-Grafikkarten. Dabei verbaut der Hersteller zwei GPUs auf dem PCB (Crossfire on Board).

RUBY | Das aufwendig gerenderte Maskottchen wirbt auch bei AMDs neuen DX-10-Karten für Spieletauglichkeit.

VERGLEICH: THEORETISCHE SPEZIFIKATIONEN

Hersteller	Nvidia			AMD							
	8500 GT	8600 GTS	8800 GTS	X1650 XT	HD2400 Pro	HD2400 XT	X1800 XT	X1950 Pro	HD2600 Pro	HD2600 XT	HD2900 XT
Chip	G86	G84	G80	RV560	RV610	RV610	R520	RV570	RV630	RV630	R600
Fertigung (Nanometer)	80	80	90	80	65 (65G+)	65 (65G+)	90	80	65 (65G+)	65 (65G+)	80 (80HS)
Transistoren (Mio.)	210	289	681	330	180	180	321	330	390	390	700
Spezifikationen											
Taktrate Kern/Shader (MHz)	450/900	675/1.450	513/1.200	575	525	700	625	575	600	800	742
Taktrate Speicher (MHz)	400	1.000	800	675	400-500	700-800	750	690	400-500	700-1.100	825
Shader-Version (VS/PS)	4.0	4.0	4.0	3.0	4.0	4.0	3.0	3.0	4.0	4.0	4.0
Shader-ALUs (VS/PS)	16 (skalar)	32 (skalar)	96 (skalar)	24/5	40 (8 Vec5)	40 (8 Vec5)	16/8	36/8	120 (24 Vec5)	120 (24 Vec5)	320 (64 Vec5)
Speicherausstattung (MB)	256, 512	256	640, 320	256, 512	128, 256	256	512	256, 512	256	256	512
Speichertyp	DDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	DDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	DDR2, GDDR3	GDDR3, GDDR4	GDDR3
Leistung											
Rechenleistung (GFLOP/s; Pixel-Shader)	28,8	92,8	230,4	110,4	42	56	80	165,6	115,2	192	474,88
Texturfüllrate (MTex/s)	3.600	10.800	12.000	4.600	2.100	2.800	10.000	6.900	4.800	6.400	11.872
Speicherbandbreite (MB/s)	12,8	32	64	32	6,4-8,0	11,2-12,8	48	44,16	12,8-16,0	22,4-35,2	105,6
Merkmale											
Transparenz-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Multi-Sampling, max.	4x	8x	8x	6x	8x	8x	6x	6x	8x	8x	8x
Anti-Aliasing, max.	16xQ	16xQ	16xQ	6x	12xCFAA	12xCFAA	6x	6x	24xCFAA	24xCFAA	24xCFAA
MSAA + HDR-Rendering	Ja	Ja	Ja	Ja, FP16	Ja	Ja	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja	Ja	Ja

In der Leistungsanalyse liegen HD2600 XT und Geforce 8600 GTS in den Benchmarks (Need for Speed Carbon, Call of Duty 2, S.T.A.L.K.E.R., Gothic 3) hinter der günstigeren X1950 Pro. Preislich siedelt sich die circa 150 Euro teure HD2600 XT in der Mitte zwischen 8600 GT und 8600 GTS an. In Need for Speed Carbon lässt die AMD-Karte ohne FSAA/AF die 8600 GTS hinter sich. Mit 4x FSAA/8:1 AF ist die 8600 GTS minimal schneller und die 8600 GT langsamer als die HD2600 XT. Schlecht sieht es für die AMD-Karte in Call of Duty 2 aus. Nvidias 8600 GT liegt hier um 27 bis 37 Prozent vorn. Ausgewogen ist das Bild in S.T.A.L.K.E.R. Eine 8600 GTS ist je nach Einstellung um 1 bis 2 Fps schneller, während die GT-Variante 2 bis 5 Fps langsamer ist. In Gothic 3 ist wiederum die günstigere 8600 GT um 11 bis 25 Prozent schneller als die HD2600 XT. Die HD2400 XT und die 8500 GT kosten beide rund 80 Euro. Gleich vorweg: Hier lautet das Ergebnis 3:1 für AMD. In 1.024x768 ohne FSAA/AF liegt die AMD-Grafikkarte in Need for Speed Carbon um 43 Prozent, in S.T.A.L.K.E.R. um 8 Prozent und in Gothic 3 um 63 Prozent vorn. Nur in Call of Duty 2 schneidet die 8500 GT besser ab und liefert in unserer Benchmark-Szene 25 statt 21 Fps. AMDs HD2400 Pro ist dagegen im Durchschnitt 56 Prozent langsamer als die HD2600 XT.

Sind AMDs und Nvidias Einsteiger-/Mittelklasse-Boards schnell genug für Direct X 10? PC Games sagt bei den aktuellen DX-10-Titeln Lost Planet und Call of Juarez: nein! Unter 10 Fps bei diesen Spielen (selbst mit einer Geforce 8600 GTS) bescheren das „Prädikat" „Unter DX-10 unspielbar". Auch bei kommenden DX-10-Spielen wie Crysis kann man davon ausgehen, dass AMDs und Nvidias leistungsschwache Einsteiger- und Mittelklassemodelle trotz Direct-X-10-Unterstützung längst nicht ausreichen. Da Direct X 10 nur für Spieler interessant ist, stellt sich die Frage, wer diese günstigen DX-10-Karten überhaupt braucht. Lassen Sie sich also durch die Marketing-Aussagen nicht täuschen: Wer für aktuelle und zukünftige DX-10-Titel gut gerüstet sein will, kommt allem Anschein nach nicht um eine Radeon HD2900 XT/Geforce 8800 GTS oder schneller herum. An Lost Planet werden auch HD2900-XT-Käufer im DX-10-Modus wenig Freude haben: Treiberprobleme sowie eine fehlende Spieloptimierung machen den Action-Shooter auch mit AMDs schnellster Karte nur bedingt spielbar. Nvidia hat in dieser Hinsicht die Nase vorn. ❑

FAZIT: HD2400/2600

Für Multimedia-Rechner sind die neuen AMD-Grafikkarten dank HDMI-Unterstützung und HD-Videobeschleunigung aufgrund des günstigen Preises sehr interessant und empfehlenswert. PC-Spieler sollten dagegen von der HD2400- und HD2600-Serie die Finger lassen und beispielsweise zu einer günstigen DX-9-Karte wie der Radeon X1950 Pro greifen.

GRAFIKKARTEN-VORSCHAU

Gigabyte GV-RX24P256H



Gigabyte bietet eine passiv gekühlte HD2400 Pro an, die mit 525 MHz Chip- und 400 MHz Speichertakt läuft. Bei den verwendeten Speichermodulen handelt es sich um DDR2-Speicher. Overdrive wird von der Karte nicht unterstützt, sodass wir die Chip-Temperatur nicht auslesen konnten. Auf der Platine haben wir mit einem externen Gerät 65 Grad Celsius gemessen (Speicher: 67 °C).

Gigabyte GV-RX63256H-RH



Gigabyte hat bereits ein Vorserienmuster der passiv gekühlten Radeon HD2600 XT für unsere Tests zur Verfügung gestellt. Die Karte setzt auf einen Kühler mit Gigabytes Silent-Pipe-2-Technologie. Im 2D-Betrieb erhitzt sich die Karte auf rund 66 Grad Celsius. Im 3D-Betrieb sind es bereits 97 Grad Celsius. Gigabyte taktet die GV-RX63256H-RH mit 800/800 MHz (AMD: 800/1.100 MHz).

MSI RX2600XT-T2D256EZ

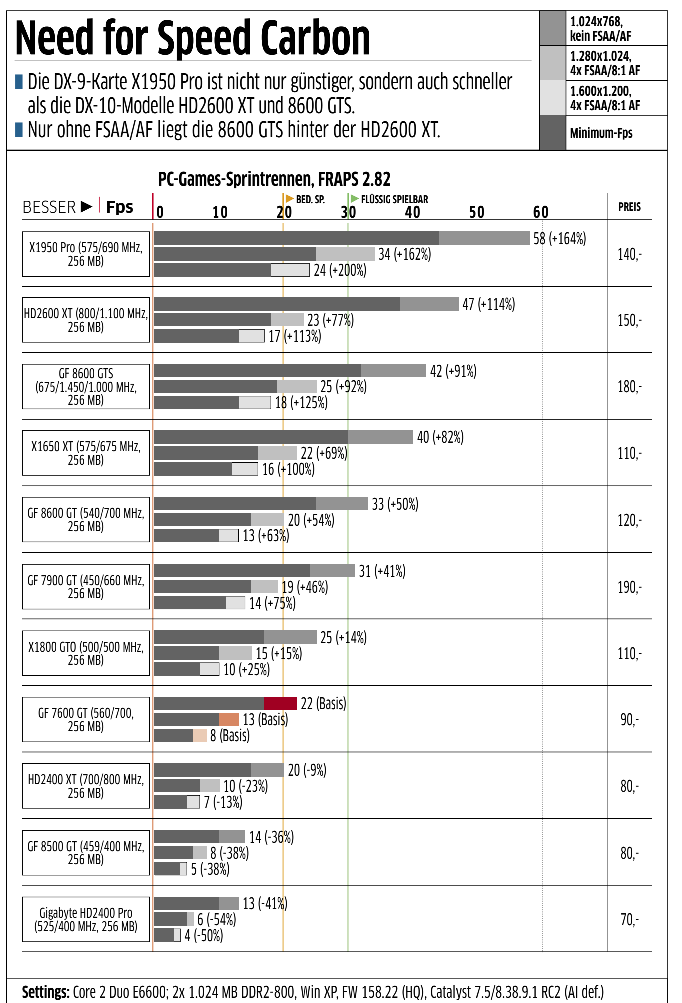


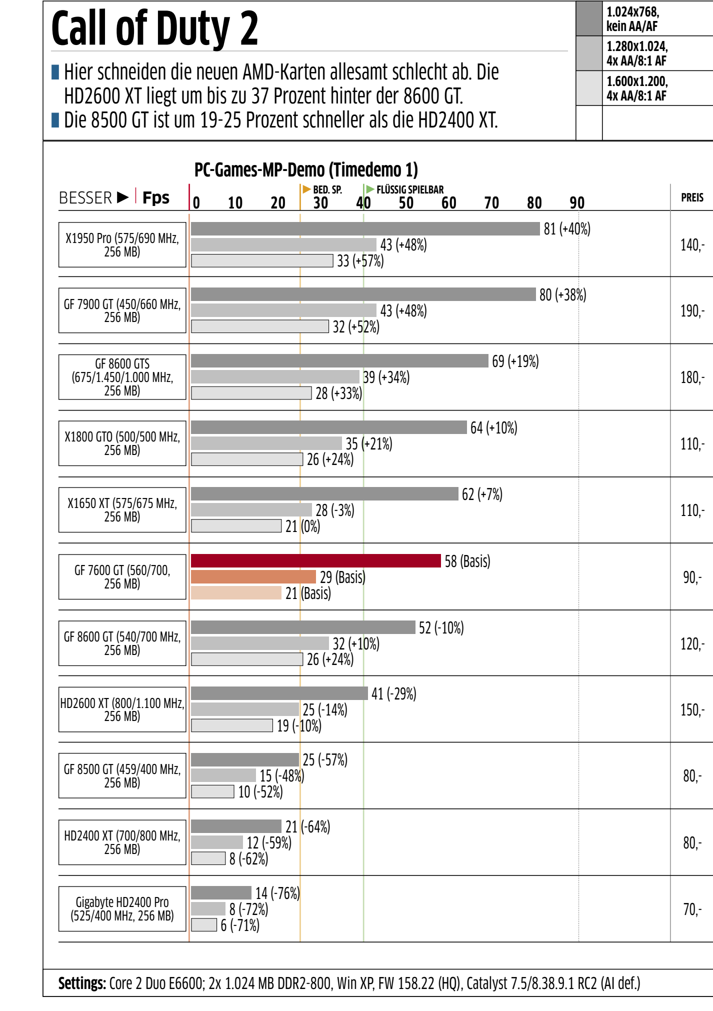
MSI gehört neben Sapphire, Gecube und HIS zu den weiteren Herstellern, die eine Radeon HD2600 XT Gemini mit zwei Grafikchips veröffentlichen wollen. Ein Crossfire-Mainboard soll für den Betrieb der Gemini-Karten nicht erforderlich sein. Weiterhin plant MSI passiv gekühlte Versionen von der Radeon HD2600 XT, HD2600 Pro und HD2400 Pro. Die HD2600 XT gibt es auch mit aktiver Kühlung.

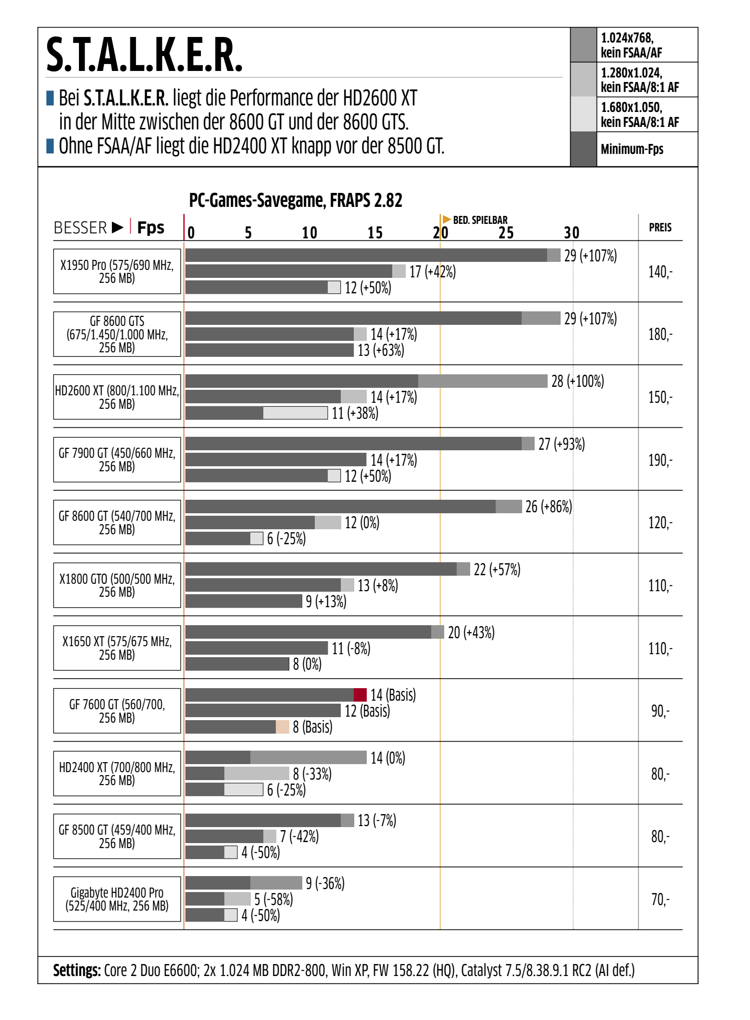
Gecube GC-RX26XTG3-D3

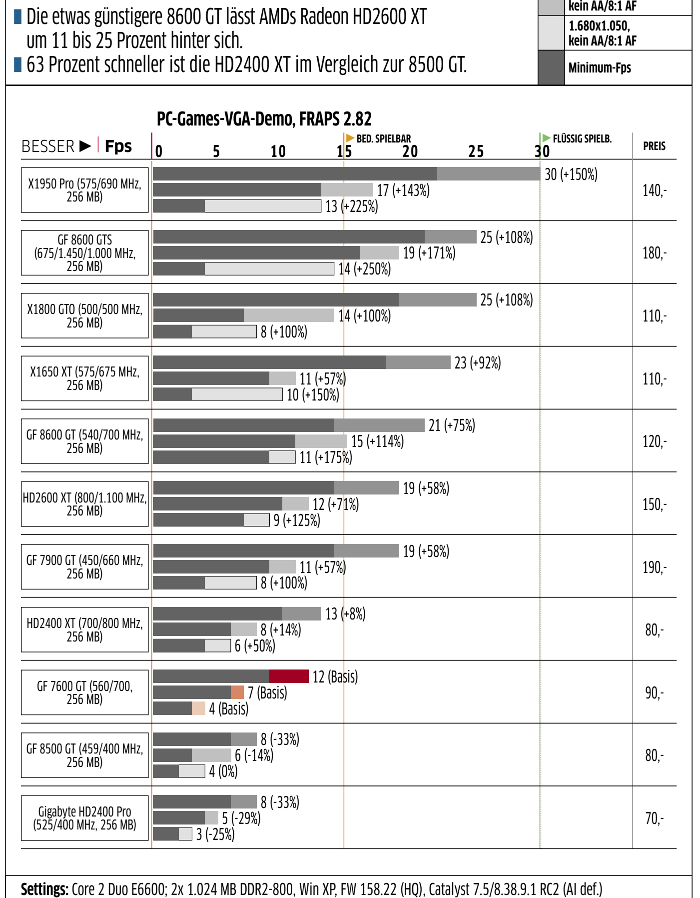


Gecube bringt gleich fünf HD2600-XT-Karten auf den Markt. Interessant ist dabei die Dual-GPU-Karte mit zwei RV630-Grafikchips. Diese Karte verfügt über 1.024 MB DDR2-Speicher und vier DVI-Ausgänge. Daneben gibt es noch eine HD2600 XT mit 256 und 512 MB GDDR4-RAM (X-Turbo 2 Silent). Weiterhin stellt Gecube eine HD2600 Pro mit 256 und 512 MB her.


Need for Speed Carbon
Die DX-9-Karte X1950 Pro ist nicht nur günstiger, sondern auch schneller als die DX-10-Modelle HD2600 XT und 8600 GTS.
Nur ohne FSAA/AF liegt die 8600 GTS hinter der HD2600 XT.
1.024x768, kein FSAA/AF
1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA/8:1 AF
Minimum-Fps
PC-Games-Sprintrennen, FRAPS 2.82
BESSER ▶ | Fps
0 10 20 30 40 50 60
BED. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB) 58 (+164%) 34 (+162%) 24 (+200%) 140,-
HD2600 XT (800/1.100 MHz, 256 MB) 47 (+114%) 23 (+77%) 17 (+113%) 150,-
GF 8600 GTS (675/1.450/1.000 MHz, 256 MB) 42 (+91%) 25 (+92%) 18 (+125%) 180,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB) 40 (+82%) 22 (+69%) 16 (+100%) 110,-
GF 8600 GT (540/700 MHz, 256 MB) 33 (+50%) 20 (+54%) 13 (+63%) 120,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB) 31 (+41%) 19 (+46%) 14 (+75%) 190,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB) 25 (+14%) 15 (+15%) 10 (+25%) 110,-
GF 7600 GT (560/700, 256 MB) 22 (Basis) 13 (Basis) 8 (Basis) 90,-
HD2400 XT (700/800 MHz, 256 MB) 20 (-9%) 10 (-23%) 7 (-13%) 80,-
GF 8500 GT (459/400 MHz, 256 MB) 14 (-36%) 8 (-38%) 5 (-38%) 80,-
Gigabyte HD2400 Pro (525/400 MHz, 256 MB) 13 (-41%) 6 (-54%) 4 (-50%) 70,-
Settings: Core 2 Duo E6600; 2x 1.024 MB DDR2-800, Win XP, FW 158.22 (HQ), Catalyst 7.5/8.38.9.1 RC2 (AI def.)


Call of Duty 2
Hier schneiden die neuen AMD-Karten allesamt schlecht ab. Die HD2600 XT liegt um bis zu 37 Prozent hinter der 8600 GT.
Die 8500 GT ist um 19-25 Prozent schneller als die HD2400 XT.
1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF
1.600x1.200, 4x AA/8:1 AF
PC-Games-MP-Demo (Timedemo 1)
BESSER ▶ | Fps
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90
BED. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB) 81 (+40%) 43 (+48%) 33 (+57%) 140,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB) 80 (+38%) 43 (+48%) 32 (+52%) 190,-
GF 8600 GTS (675/1.450/1.000 MHz, 256 MB) 69 (+19%) 39 (+34%) 28 (+33%) 180,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB) 64 (+10%) 35 (+21%) 26 (+24%) 110,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB) 62 (+7%) 28 (-3%) 21 (0%) 110,-
GF 7600 GT (560/700, 256 MB) 58 (Basis) 29 (Basis) 21 (Basis) 90,-
GF 8600 GT (540/700 MHz, 256 MB) 52 (-10%) 32 (+10%) 26 (+24%) 120,-
HD2600 XT (800/1.100 MHz, 256 MB) 41 (-29%) 25 (-14%) 19 (-10%) 150,-
GF 8500 GT (459/400 MHz, 256 MB) 25 (-57%) 15 (-48%) 10 (-52%) 80,-
HD2400 XT (700/800 MHz, 256 MB) 21 (-64%) 12 (-59%) 8 (-62%) 80,-
Gigabyte HD2400 Pro (525/400 MHz, 256 MB) 14 (-76%) 8 (-72%) 6 (-71%) 70,-
Settings: Core 2 Duo E6600; 2x 1.024 MB DDR2-800, Win XP, FW 158.22 (HQ), Catalyst 7.5/8.38.9.1 RC2 (AI def.)


S.T.A.L.K.E.R.
Bei S.T.A.L.K.E.R. liegt die Performance der HD2600 XT in der Mitte zwischen der 8600 GT und der 8600 GTS.
Ohne FSAA/AF liegt die HD2400 XT knapp vor der 8500 GT.
1.024x768, kein FSAA/AF
1.280x1.024, kein FSAA/8:1 AF
1.680x1.050, kein FSAA/8:1 AF
Minimum-Fps
PC-Games-Savegame, FRAPS 2.82
BESSER ▶ | Fps
0 5 10 15 20 25 30
BED. SPIELBAR
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB) 29 (+107%) 17 (+42%) 12 (+50%) 140,-
GF 8600 GTS (675/1.450/1.000 MHz, 256 MB) 29 (+107%) 14 (+17%) 13 (+63%) 180,-
HD2600 XT (800/1.100 MHz, 256 MB) 28 (+100%) 14 (+17%) 11 (+38%) 150,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB) 27 (+93%) 14 (+17%) 12 (+50%) 190,-
GF 8600 GT (540/700 MHz, 256 MB) 26 (+86%) 12 (0%) 6 (-25%) 120,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB) 22 (+57%) 13 (+8%) 9 (+13%) 110,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB) 20 (+43%) 11 (-8%) 8 (0%) 110,-
GF 7600 GT (560/700, 256 MB) 14 (Basis) 12 (Basis) 8 (Basis) 90,-
HD2400 XT (700/800 MHz, 256 MB) 14 (0%) 8 (-33%) 6 (-25%) 80,-
GF 8500 GT (459/400 MHz, 256 MB) 13 (-7%) 7 (-42%) 4 (-50%) 80,-
Gigabyte HD2400 Pro (525/400 MHz, 256 MB) 9 (-36%) 5 (-58%) 4 (-50%) 70,-
Settings: Core 2 Duo E6600; 2x 1.024 MB DDR2-800, Win XP, FW 158.22 (HQ), Catalyst 7.5/8.38.9.1 RC2 (AI def.)


Gothic 3
Die etwas günstigere 8600 GT lässt AMDs Radeon HD2600 XT um 11 bis 25 Prozent hinter sich.
63 Prozent schneller ist die HD2400 XT im Vergleich zur 8500 GT.
1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/8:1 AF
1.680x1.050, kein AA/8:1 AF
Minimum-Fps
PC-Games-VGA-Demo, FRAPS 2.82
BESSER ▶ | Fps
0 5 10 15 20 25 30
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELB.
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB) 30 (+150%) 17 (+143%) 13 (+225%) 140,-
GF 8600 GTS (675/1.450/1.000 MHz, 256 MB) 25 (+108%) 19 (+171%) 14 (+250%) 180,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB) 25 (+108%) 14 (+100%) 8 (+100%) 110,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB) 23 (+92%) 11 (+57%) 10 (+150%) 110,-
GF 8600 GT (540/700 MHz, 256 MB) 21 (+75%) 15 (+114%) 11 (+175%) 120,-
HD2600 XT (800/1.100 MHz, 256 MB) 19 (+58%) 12 (+71%) 9 (+125%) 150,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB) 19 (+58%) 11 (+57%) 8 (+100%) 190,-
HD2400 XT (700/800 MHz, 256 MB) 13 (+8%) 8 (+14%) 6 (+50%) 80,-
GF 7600 GT (560/700, 256 MB) 12 (Basis) 7 (Basis) 4 (Basis) 90,-
GF 8500 GT (459/400 MHz, 256 MB) 8 (-33%) 6 (-14%) 4 (0%) 80,-
Gigabyte HD2400 Pro (525/400 MHz, 256 MB) 8 (-33%) 5 (-29%) 3 (-25%) 70,-
Settings: Core 2 Duo E6600; 2x 1.024 MB DDR2-800, Win XP, FW 158.22 (HQ), Catalyst 7.5/8.38.9.1 RC2 (AI def.)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 190,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
▶ Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 620,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
▶ MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 360,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 190,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 180,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 150,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 120,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 180,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
▶ Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2 N32-SLI Del. WIFI	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59LSI-S5	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
▶ Gigabyte X55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 95,-	Nforce 4 SLIx16	0803/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce 4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 Mbit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 160,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4(1), x1 (2)	2x 1.000 Mbit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
▶ TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, (DDR400)	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 75,-	2x 512 MB, (DDR400)	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 590,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	570 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

MICROSOFT RECLUSA



Die Tastatur verfügt neben einem präzisen Druckpunkt und kurzen Anschlagwegen über zehn Makroknöpfe, die beidseitig neben den beleuchteten Standardtasten plaziert sind. Diese Sondertesten lassen sich auch mit Makrofolgen belegen.

Hersteller: Microsoft
Preis: Ca. € 50,-
Website: www.microsoft.de

WERTUNG: 1,87

FLASH SURVIVOR GT

Der USB-Stick mit 8 GB Speichervolumen ist dank Aluhülle äußerst robust und wasserdicht. Die Lese- respektive Schreibleistung liegt bei guten bis sehr guten 22,8/18,2 MB/s.

Hersteller: Corsair
Preis: Ca. € 115,-
Website: corsairmemory.com

WERTUNG: 1,43

CREATIVE HS-900

Das Headset bietet hohen Tragekomfort und ordentlichen, aber nicht überragenden Klang. Das 2,55 Meter lange, mit Lautstärkeregelung versehene Kabel gewährt viel Bewegungsfreiheit.

Hersteller: Creative
Preis: Ca. € 35,-
Website: europe.creative.com

WERTUNG: 1,86

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
▶ Benq FP93GX	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 250,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	13 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 780,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
▶ Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungsbenchmark des Testprogramms h2benchw. Je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone / 1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone / 0,4 Sone	13,8 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 90,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone / 0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4/61,4 MB/s	25,9	2,06

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**Leistung RMS**	**Decoder**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



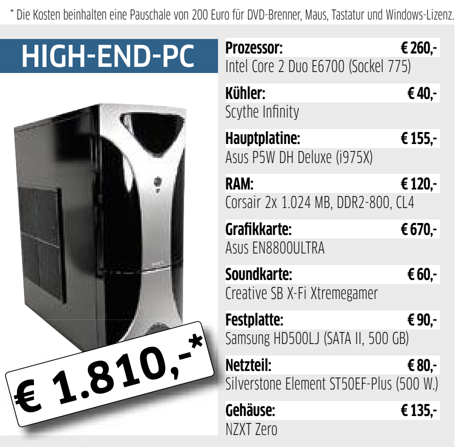
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	€ 45,-
Kühler: Glacialtech Igloo 7310 Light	€ 10,-
Hauptplatine: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 65,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 150,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 50,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	€ 155,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 25,-
Hauptplatine: Gigabyte 965P-DS3 (965P)	€ 90,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Gainward BLISS 8800 GTS	€ 320-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 90,-
Netzteil: Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W.)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	€ 260,-
Kühler: Scythe Infinity	€ 40,-
Hauptplatine: Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 155,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL4	€ 120,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA	€ 670,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 90,-
Netzteil: Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W.)	€ 80,-
Gehäuse: NZXT Zero	€ 135,-

Gamer Dream 750

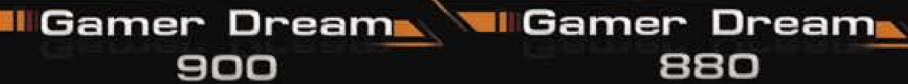


- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 256MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis

FARBAUSWAHL

899,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	919 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	989 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	999 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1229 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1629 €



Gamer Dream 700



729,€

FARBAUSWAHL



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 GT 256MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	729 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	749 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	819 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	839 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1069 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1489 €

Gamer Dream 900



2029,€

- Asus 680i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Zero Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- 8 Kanal Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	2029 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	2049 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	2129 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	2169 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	2419 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2839 €

Gamer Dream 880



1329,€

FARBAUSWAHL



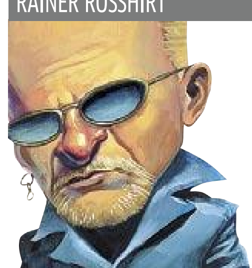
- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS 320MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1329 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1349 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1419 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1449 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1689 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2119 €

WWW.iBUYPOWER.DE

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Auf vielfachen Wunsch setze ich heute meine Studien über die Abgründe des Motorradfahrens aus Ausgabe 07 fort."

Wer hätte gedacht, dass Motorradfahren und speziell das Grüßen der Biker untereinander einen derart hohen Wissensstandard erfordert? Selbst erfahrene Biker sind hiervon oft zur Gänze überfordert und wedeln darum zu den verschiedensten Anlässen mit Extremitäten. Dabei erscheint auf den ersten Blick alles ganz einfach: Biker trifft Biker, sie wedeln sich zu und versuchen, dabei nicht herunterzufallen. Die lässigen, eher gelangweilten Winker sind allesamt Ganzjahresfahrer. Nur die, die aufgeregt und hektisch alles grüßen, was auf zwei Rädern rollen könnte, haben diese unmännlichen Saisonkennzeichen. Gegrüßt wird jeder mit einem richtigen Motorrad, was die vereinsamten Fahrer von 500 ccm und noch weniger traurig stimmt. Es gibt jedoch Gruppen, die niemals grüßen. Hierbei handelt es sich primär um Treiber der Marke Harley Davidson. Dies hat unterschiedliche Gründe. Meist liegt es daran, dass der Fahrer wegen der Vibrationen einen Klettverschluss zwischen Lenker und Handschuh hat. Denkbar ist auch, dass er gerade wegen der Vibrationen nach dem Grüßen eine Ewigkeit braucht, um den Lenker wieder zu fangen, oder er fürchtet, wegen des Gezitters den Lenker beim Loslassen ganz zu verlieren. Es wurde auch schon Nichtgrüßen bei HD-Fahrern beobachtet, an dem der Fahrer unschuldig war. Wegen der vielzitierten Vibrationen hat sich der Lenker gänzlich gelöst und nur durch Klammern am Tacho vermochte sich der Fahrer auf der Maschine zu halten. Die, die sich in solch einer Situation nicht irgendwo festklammern, beten gern einen Rosenkranz, was natürlich auch am Grüßen hindert. Oft ist seit der Zwangsversteigerung seiner letzten Harley auch eine Phobie gegen jeden, der die Hand hebt, verantwortlich. Der häufigste Grund ist aber, dass der Fahrer das andere Motorrad schlicht nicht sieht, weil er mit dem Polieren des Luftfilterdeckels beschäftigt ist. Eine eng verwandte Spezies ist der Fahrer der legendären Honda Gold Wing, der andere Biker ebenso mit Verachtung straft. Meist ist der Grund sehr simpel: Die Hand würde den Fernsehempfang stören. Er grüßt auch ungern, weil er anschließend zwischen all den Knöpfen, Schaltern und Tand die Lenkerenden nur sehr schwer wiederfinden würde. Gern klemmt auch der Knopf für den automatischen Zurückwinker. Einige würden wahrscheinlich grüßen, finden aber so schnell die Erklärung für die erhobene Hand eines Motorradfahrers nicht im Bordcomputer. Aber im Normalfall grüßt der Gold-Wing-Fahrer nur deshalb nicht, weil im Handbuch ausdrücklich steht, dass ein Loslassen des Lenkers nur dann empfehlenswert ist, wenn das Motorrad steht, der Hauptständer ausgefahren, der Zündschlüssel abgezogen wurde und der Bordcomputer das System heruntergefahren hat. Und selbst dann aktiviert der erfahrene Gold-Wing Besitzer erst die Diebstahlssicherung. So, das Thema sollte nun aber wirklich erschöpfend abgehandelt sein. Gott und allen Bikern zum Gruße.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

FdM

Guten Abend, Herr Rosshirt.

Sehr zu meinem Entzücken wurde ja der FdM revitalisiert. Daraufhin habe ich natürlich die aktuelle PC Games [07/07] besonders gründlich studiert und bin auf Seite 92 in der Infobox auf folgende Textstelle gestoßen: „Anfangs steht Ihnen nur Dingenskirchens als Ort [...] zur Verfügung." Nun bin ich zwar nicht im Besitz einer Version des Spiels Two Worlds, *um das es im betreffenden Artikel geht, doch vermute ich stark, dass in beiden der* Two Worlds *nirgends ein Ort namens „Dingenskirchens" zu verzeichnet ist. Ich halte den Namen des Ortes für Blindtext, der von Christian Burten oder Stefan Weiß eingegeben wurde, da der echte Name des gemeinten Orts einen so unaussprechlichen Namen hat, dass kein Mensch ihn sich merken kann. Grüße an die beiden Redakteure!*

Andreas Bürkle

Sehr geehrter Herr Bürkle, Sie haben natürlich vollständig Recht – hier wurde schlicht vom zuständigen Redakteur, dessen Nachname übrigens „Burtchen" und nicht „Burten" lautet, vergessen, den sogenannten Platzhalter zu entfernen. Zur Erklärung; Syntaktisch sind Platzhalternamen zwischen Substantiv und Pronomen angesiedelt. Grammatikalisch werden sie typischerweise wie ein Substantiv verwendet. Die Bedeutung erschließt sich, ähnlich wie bei Pronomen, oft erst aus dem Kontext. Mangels angegebener Adresse verbleibt der ausgelobte Preis bis auf weiteres im Mü ... äh ... Lager. Sollten Sie Ihren Absender in den nächsten Tagen nicht nachreichen, wird Ihr unglaublich wertvoller Preis von der Putzfrau entsorgt.

Der Rufer

Sehr geehrte Damen und Herren,

hiermit möchte ich sofort von meinem Wiederrufsrecht Gebrauch machen und Sie daher bitten, dies sofort zu wiederrufen.

MfG J. Bossert

Sehr geehrter Herr Bossert, ihre E-Mail hat mich einigermaßen verwirrt. Ich würde Ihrem Wunsch gern entsprechen, wenn mir denn klar wäre, worum es sich eigentlich handelt. Verzeihen Sie mir mein Unwissen. Selbstverständlich können Sie einen Wiederruf anbringen. Aber da ich Sie bisher nicht rufen hörte, sollten Sie mir dazu vielleicht erst Ihren ursprünglichen Ruf zukommen lassen. Hier verhallt kein Ruf ungehört! Oder sollten Sie vielleicht gar einer orthografischen Fehlleistung erlegen sein und Ihr „Wiederruf" entspricht dem sogenannten „Widerruf"? Zur Erklärung sei erwähnt, dass der gemeine Widerruf die Rücknahme einer Willenserklärung bezeichnet.

ROSSIS RACHE AN **WOPPER***

Rossi: Sehr geehrter Herr „Wopper", bezüglich Ihrer Reklamation der angeblich fehlenden Videos auf unserer DVD möchte ich Ihnen einige Ratschläge geben, die für eine reibungslose Funktion unserer Datenträger unabdingbar sind und Ihnen auch sonst das Leben erleichtern könnten. Bei der Floskel „ihr ärsche" handelt es sich einwandfrei um ein Substantiv, welches eine Großschreibung erfordert. Die Zuordnung vieler Wörter (auch Schimpfwörter) wird einfacher, wenn sich der Schreiber der sogenannten „Interpunktion" bedient. Bei auftauchenden Fehlern ist es stets hilfreich, Buchstaben in logische Reihenfolgen zu bringen – gemeinhin auch als „Lesen" bekannt. Eine Beherrschung dieser Kunst hätte Sie soweit bringen können, die DVD selbstständig zu wenden, um in den Genuss der verborgenen Videos zu gelangen. Der Slogan „Bildung bremst" war damals als Scherz gedacht und ist keinesfalls als Lebenshilfe zu verstehen.

Mit freundlichen Grüßen,
R. Rosshirt

Gedemütigter Leser: „was is? willst du mich veraschen du pfeife wo fijnd ich denn jetz die videos auf eurer ***** dvd"

*wopper@**zensiert**.de

In diesem Fall würde es mich verwundern, warum ich Ihr gesetzlich zugesichertes Widerrufsrecht widerrufen sollte. Und was wollen Sie denn eigentlich widerrufen beziehungsweise warum wollen Sie wieder rufen und was soll ich widerrufen oder erneut rufen, oder wie, oder was?

Der gelbe Sack

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

in Bezug auf den Fehler des Monats ist die PC Games auf dem richtigen Weg, er ist schwieriger zu finden und damit eine Herausforderung für Ihre Leser. Der Fehler des Monats (FdM) befindet sich in Ihrer Rumpelkammer. Und zwar handelt es sich um Ihr Bekenntnis zu Motorrädern und Jeeps und Ihre Äußerungen zu umweltverträglichem Verkehrsverhalten. Die Umwelt- und Klimadiskussion scheint an Ihnen vorbeizulaufen. Doch Sie können zuversichtlich sein, noch kann Ihnen geholfen werden. Schließlich geben Sie im gleichen Heft an, sich am meisten auf den TÜV zu freuen. Dort wird man diese fehlerhafte Einstellung bemerken, ein paar Schrauben nachziehen und schon werden Sie sich voller political correctness auf Ihr erstes Motorrad mit Elektroantrieb freuen, das ohne Abgase oder knatternden Lärm Ihre Mitmenschen schont.

Mit freundlichen Grüßen,
Claudius Zieber

Was ich immer gern mag, sind diese selbsternannten Hüter des korrekten Umgangs mit der Umwelt. Bisher war mir neu, dass ich zum TÜV müsste. Auch eine AU ist bei mir nicht nötig, da meine Abgase nur sporadisch auftreten und zudem rein natürlichen Ursprungs sind. Was Sie als Lärm bezeichnen, ist für andere Menschen durchaus wohlklingend. Sie werden mir doch wohl keinen Vorwurf daraus machen, dass ich mich an vorhandene Vorschriften zu halten, aber deswegen keineswegs einen vorauseilenden Gehorsam an den Tag zu legen gedenke? Wenn meine beiden Fahrzeuge, die ich übrigens aus religiösen Gründen nie gleichzeitig nutze, das einzige Problem für unsere Umwelt darstellen, dann leben wir ja in einem sehr glücklichen Land, wo höchstens noch ein paar Gutmenschen und Spaßbremsen in einer Person, also Leute wie Sie, die der Meinung sind, dass sich alle an ihnen orientieren müssten, das harmonische Leben stören.

Lexikon

Hallo Rainer,

für dein Lexikon wollte ich dir vorschlagen, doch einmal den Buchstaben „U" zu nehmen. Dort gehört auf jeden Fall der USB als universelle Möglichkeit, den PC mit allem möglichen Blödsinn auszustatten, hin. Vom Kaffeewärmer bis zum Raketenwerfer ist hier nichts undenkbar.

Grüße: Frank

Mir ist hier wirklich jeder willkommen, der einen lesbaren Text zustande bringt, auch wenn er, wie du, ganz offensichtlich kein Stammleser ist. Wir haben alle unsere Fehler und ich bin für meine übergroße Toleranz berühmt, so lange keine Kritik zu meinen Fahrzeugen geäußert wird. Es liegt nun einmal in der Natur des Mannes, das zu verteidigen, was er liebt. Aber ich schweife mal wieder ab. Deine Idee mit dem USB-Plunder wäre ja an sich hervorragend, wenn ich sie nicht schon vor einiger Zeit gehabt hätte. Der Erste, der mir die entsprechende PC-Games-Ausgabe nennt, wird von mir zum Stammleser befördert, gewinnt ein bayrisches Blutsbrüderritual mit mir und einen Sonderpreis.

Preis

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe den Fehler des Monats in der Ausgabe 07/07 gefunden. Auf Seite 77 wurde wohl vor lauter Gold nicht mehr auf den Text geachtet. Da ich stark auf die 39 Jahre zugehe, habe ich mir einen Preis verdient!

Mit freundlichen Grüßen,
Andreas Beigel

Böse Zungen haben zu Ihrer E-Mail angemerkt: Wenn Alter ein Anrecht auf einen Preis rechtfertigen würde, dann wären bei mir, wenn man mich so ansieht, zwei Preise angemessen und auch Christian Burtchen würde 0,3 Preise erhalten. Darum kann ich Sie lediglich mit meinem Beileid beglücken. Mit 39 sind Sie definitiv zu alt, um noch Punkte wegen



RROBOT (ERSTES INTERAKTIVES MAGAZIN-ADVENTURE)

Hier können Sie mich monatlich durch die Redaktion steuern, indem Sie mir Ihren Spielzug (z.B. fünf Schritte vorwärts, dann rechts) per E-Mail schicken. Ziel des Spiels ist es, Petra zu finden.

Dann folgen wir doch gleich der Aufforderung der netten Dame und schreiten durch die Tür, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt.

Ronny

Und schon lernt ihr die erste Lektion! Ratschläge führen meist in die Irre. In diesem Fall auf die Herrentoilette, worauf der Ratschlag zu einem Faustschlag und somit einem Rückschlag in Form eines Niederschlags wurde. Angeschlagen schlage ich vor, eine andere Richtung einzuschlagen.



Position Vormonat

jugendlichem Ungestüm machen zu können, aber noch viel zu jung für die Weisheit des Alters.

USK

Als ich voller Aufmerksamkeit Ihren Artikel über die Gewaltdarstellung und Verbote von Killerspielen las, ist mir ein Bild besonders ins Auge gestochen! Auf diesem Bild war das Gremium der USK und BPjM zu sehen. Mir ist dabei aufgefallen, dass die Mitglieder dieses Gremiums einen Altersdurchschnitt von 90+ haben! Wie soll so eine Generation über die Zukunft der Spieleindustrie entscheiden? Ich glaube kaum, dass sie schon einmal so ein Spiel gespielt haben oder wissen, warum die Jugend so etwas spielt! Da sie höchstens einmal die Woche an einem Bingospiel teilnehmen, können sie sich schlecht in die Gedanken der heutigen Spieler versetzen! Warum wird das Gremium nicht mit jungen Leuten besetzt, die Ahnung haben! Diese alten Leute können vielleicht den PC starten, aber der Rest dürfte sich als zu schwer erweisen!

Marco Schaalo

Ich muss mich ein klitzeklein wenig über Ihre Einschätzung des Alters wundern. Besagte Personen sind keineswegs über 90 Jahre alt und ob sie je etwas anderes als Bingo gespielt haben, werden Sie, wie so vieles andere, kaum beurteilen können. Die Vorstellung eines Gremiums, welches mit Personen wie Ihnen besetzt ist, würde mir sehr viel mehr Sorgen bereiten. Im Übrigen gibt es viele Gremien, die mit Leuten wie Ihnen besetzt sind. Man nennt sie „Kindergärten". Allerdings werden dort nur sehr sporadisch wichtige Entscheidungen getroffen.

Ruhe vor dem Sturm

Hallo,

ich bin auf der Suche nach einem Spiel was Fluch der Karibik von Bethesda Segel Grafik mässig übertrifft! Schade natürlich das Fluch der Karibik 2 und Tortuga Two Treasures Grafik mässig einfach zu schlecht sind bzw diese gute Segel Engine nicht haben welche zumm Beispiel auch realistischen Sturm und ähliches mit drin hat. Es wäre schön wenn ihr mal forschen könntet. Unter anderem Interessiert mich was man bei Ihnen lernen kann und wie lange die Lehre dauert.

Fabian Wende

Es war ein geschickter Zug (im Sinne von Schachzug – nicht dem Zug aus der Flasche) von Ihnen, die E-Mail an die Geschäftsleitung des Verlages zu richten. Bekanntlich haben Geschäftsführer selten etwas zu tun, freuen sich über jeden Kontakt mit der Basis und pflegen redaktionelle Anfragen stets selbst und ausführlich zu beantworten. Leider wurde unser Geschäftsführer durch unaufschiebbare Termine daran gehindert und machte die Klärung Ihrer Anfrage zu meiner Obliegenheit. Nachdem ich ein Weilchen brauchte, um den Sinn Ihrer Zeilen zu verstehen, bin ich natürlich auch mit gut gemeinten Ratschlägen nicht knauserig. Sollte Ihnen der Sturm nicht realistisch genug sein, bitten Sie doch zehn bis 15 Ihrer Freunde, dass Sie kräftig blasen während Sie spielen. Gelegentlich einen Eimer Wasser über Sie zu schütten, würde den Realismus auf die Spitze treiben. Am einfachsten wäre es natürlich, wenn Sie sich ein langes Verlängerungskabel anschaffen und beim nächsten Gewitter im Freien spielen. Dieser Realismus wäre dann unschlagbar. Was man bei mir lernen kann? Gutes Deutsch. Allerdings sollten Sie dafür schon einige Jahre an Zeit einplanen. Aber nur Mut: Noch ist nichts verloren. Es sei denn natürlich, sie werden vorher auf der Wiese vom Blitz erschlagen.

Vorschlag

Tag Rossi,

wieso machst du nicht mal als Extended- oder Premium-Version ein Best of Rumpelkammer. Und wenn ich schon mal schreibe, ich wäre auch für eine Vergrößerung der Rumpelkammer auf Kosten der Werbung.

Mit freundlichem Gruß, G. Urke

Da die Produktion der hierfür notwendigen Spucktüten (bekannt aus allen namhaften Fluggesellschaften) zu teuer wäre, wird es ein Rumpelkammer-Special nicht geben. Nein, nicht um sie beizulegen – für mich, um das Heft zu füllen! Mehr von mir und dafür weniger Werbung? Nur wenn du bereit bist, auch mehr zu bezahlen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(L) Leitender Redakteur, der

Hauptaufgabengebiet: Koordination und Kontrolle der Redaktion. Erkennungszeichen: schütterer Haarwuchs nach jahrelangem Raufen desselben. Muss Pillen gegen Sodbrennen nicht selbst kaufen, sondern wird direkt vom Hersteller beliefert. Seine geläufigsten Phrasen: „Gestern!" und „Urgs ..." Trägt nur ausgebleichte Kleidung, da Tränenflüssigkeit viel Salz enthält. Vorkommen: in jeder Redaktion und in führenden Sanatorien.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Spiel auf seine eigene Verantwortung.

Etrom: The Astral Essence

Fantasy-Action aus Italien.

Ich mag Italien – nicht zuletzt wegen seiner Küche. Warum also nicht ein italienisches Spiel probieren? Die Handlung ist zwar wirrer als ein Teller voller Spaghetti, aber wir wollen ja nicht zu kleinlich sein. Nicht ganz so schlimm ist die Grafik. Schön bunt wie der Belag einer Pizza. Ich schöpfe Mut und mache mich daran, die fremde Welt zu erobern. Etwas nervig ist hier lediglich der deutsche Sprecher. Aber nach zwei guten Espressi konnte ich sogar den ertragen, ohne einzuschlafen. Das Unglück kam mit dem ersten Kampf. Für das Kampfsystem ist „Mozzarella" die richtige Umschreibung: Schwammig, undefinierbar und ohne klaren „Druckpunkt". Nach kurzer Zeit entschloss ich mich zur italienischen Lösung. Seither liegt das Spiel in Beton gegossen auf dem Grund der Pegnitz.





LESER DES MONATS

Martin Mohr hat den wohl coolsten Platz, um seine PC Games zu lesen.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Meine Garantie für Sie: Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 40
ab 18. Juli 2007



www.GREY-COMPUTER.de


Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

AQUA

6600@3600MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.6GHz liquid cooled
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680 Sli N+S-Bridge + Kond. liquid
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB 8800GTX liquid cooled
850W Silverstone Zeus
High End Temjin TJ 07

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2999.99



6600@3400MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1599.99



E4300@3000
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Mainboard
250 GB Samsung SATA HD 8MB
320 MB GeForce 8800GTS OC!
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

AIR



4300@3000MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800 Ultra
18x Samsung DVD Brenner
600W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1399.95



4300@3000MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99


wahlweise schwarz oder silber

E4300@3.0GHZ
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
320 MB GeForce 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

879.99

STANDARD


wahlweise schwarz oder silber

Q6600 Ultra SLi
Quad Core Q6600 2.6GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLi Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB GeForce 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silent Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2444.44



6750 GTX SLi
Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i Sli Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB GeForce 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silverstone Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.99



6750 GTS OC
Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Aeneon
Nvidia 650i Board
320 GB Samsung SATA HD
320 MB GF 8800GTS EVGA OC!
18x DVD Brenner Samsung
400W Be Quiet Netzteil
Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

899.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert. Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Gainward, Caseking und G Data zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

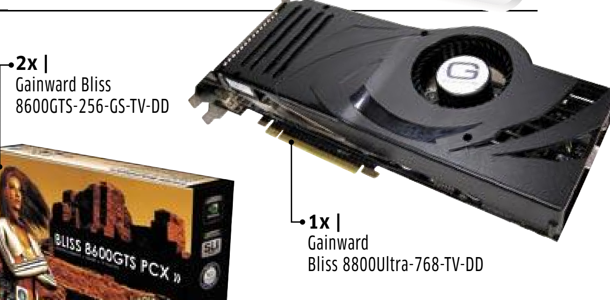


Kraftprobe

Gainward versorgt die Fangemeinde mit sieben High-End-Grafikkarten aus der aktuellen DX-10-Reihe. Das Sahnestück ist die Geforce 8800 Ultra mit 768 Megabyte DDR3-Speicher und einer Prozessor-Taktung von 612 Megahertz. Auch die 8600er-Karten sind natürlich nicht zu verachten.



4x | Gainward Bliss 8600GTS-256-TV-DD



2x | Gainward Bliss 8600GTS-256-GS-TV-DD

1x | Gainward Bliss 8800Ultra-768-TV-DD





WERT: 1.800 EURO



16x | NZXT.SENTRY 1



je 8x | NZXT.LEXA REDLINE
NZXT.LEXA BLUELINE

Selbstversorger

Mit den Red- und Blueline-Gehäusen von NZXT hat Caseking zwei brandheiße Eisen für bastelfreudige Spieler im Feuer. Die Alutürme bieten viel Platz für die Hardware und dank Seitenfenster einen freien Blick ins Innere. Der Sentry 1 ist eine ideale Ergänzung zum Gehäuse – das Multifunktionsgerät zeigt die wichtigsten Temperaturen Ihrer Hardware an und erlaubt die Steuerung von zwei Lüftern.



WERT: 1.800 EURO

Auf Nummer sicher

Mit der Software „Internetsecurity Totalcare" bietet der Antiviren-Spezialist G Data ein umfassendes Servicepaket für den PC an. Es setzt sich unter anderem aus den Modulen Antivirus, Personal Firewall, Antispam/Antiphishing, Kindersicherung und Webfilter zusammen. Neu im Angebot ist darüber hinaus die Daten-Sicherungs-Lösung „Backup" und das Servicemodul „Tuner".



30x | Internetsecurity Totalcare

WERT: 1.800 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Die Maßeinheit der Frequenz ist Hz. Wofür steht das Kürzel?

a) **Magen** b) **Niere** c) **Leber** d) **Hertz**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 56 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

* inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 5. September 2007.



Hinweis: Das auf dem Singlecover aufgelistete Bioshock-Video ist nicht enthalten.

Vollversion:
Tom Clancy's Rainbow Six 3:
Raven Shield



Systemvoraus-setzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 1,85 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Demo:
Arena Wars Reloaded

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 600 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Video:
Half-Life 2: The Orange Box

Sebastian Weber besuchte für PC Games Entwickler Valve und begutachtete die **Orange Box**.

Vollversion (Seite 1)
Blitzkrieg Anthology Add-ons:
- Burning Horizon
- Iron Division
- Rolling Thunder
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Demos (Seite 1)
Arena Wars Reloaded
Star Assault

Demos (Seite 2)
Jack Keane

Videos (Seite 2)
Anno 1701: Der Fluch des Drachen
Attack on Pearl Harbor
Blacksite
Half-Life 2: The Orange Box
Jack Keane
Loki: Im Bannkreis der Götter
Lost Planet: Extreme Condition
Outtake-Video 1: Oliver Haake
Outtake-Video 2: Felix Schütz/ Sebastian Weber

The Agency
Trailer: Grand Theft Auto 4

Mods & Maps (Seite 1)
Die Sims 2-Serie
- Special (Häuser, Kleidungsstücke, Nachbarschaften und vieles mehr)

Mods & Maps (Seite 2)
Company of Heroes
- Combat Revolution
Half-Life 2
- Flipside
- HMS Defiance
- Infiltration Patch
Medieval 2: Total War
- Road to Jerusalem
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Lauranel Extended
- Verbesserte Magiergilde 2.0
X3: Reunion
- Xtended

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 7.0
Direct X 9.0c
Smartserver
Suche

VLC Player
Wallpaper
Winzip

Tools (Seite 2)
Ashampoo Anti Spyware
Suche

Treiber (Seite 2)
WinXP/2000
Ati Catalyst WDM v.7.5
Nvidia Forceware v.94.24
Vista_x86
Ati Catalyst-Softwaresuite 7.5
Nvidia Forceware WHQL 32bit v.158.24

Bugfixes (Seite 2)
Ankh v1.0.1 (de)
Colin McRae Dirt v1.1 (int)
Gothic 3 Community Patch v1.3 (int)
Loki: Im Bannkreis der Götter v.1.0.4.0 (int)
Need for Speed Carbon v1.4 (int)
Overlord Patch v1.1 (int)
Two Worlds Patch v1

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 09/07
Vollversion: Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
DVD

www.pcgames.de
09/07 | € 4,99

PC Games – Wissen, was gespielt wird
DVD

VOLLVERSION 1
RAVEN SHIELD
Einer der besten Taktik-Shooter aller Zeiten! Geiseln befreien, Bomben entschärfen und Terroristen ausschalten in schicker Unreal-Grafik!

VOLLVERSION 2
Blitzkrieg-Add-ons:
- Burning Horizon
- Iron Division
- Rolling Thunder
Alle Add-ons funktionieren ohne Hauptprogramm Blitzkrieg

WAS BRINGT DX 10?
Der große Vergleich mit DirectX 9: Welche Spiele sehen wirklich besser aus?

100 SPIELE IM CHECK
Wie ausgereift und stabil sind DX-10-Karten und Treiber in der Praxis?

+ 52 SEITEN BEILAGE
Der Ratgeber zur Games Convention 2007 mit Hallenplan und City-Guide.

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

THE ORANGE BOX

VIDEO
9 SEITEN REPORT

HALF-LIFE 2
EPISODE 2 • TEAM FORTRESS 2 • PORTAL
EXKLUSIVER Besuch bei Valve: Wie gut wird das All-Inclusive-Paket für Solo- und Teamspieler? ab Seite 42

BIOSHOCK
Angespielt: Hammer-Grafik, Wahnsinns-Atmosphäre - das wird ein Hit! ab Seite 52

DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE DER E3
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY
Erste Bilder und Infos vom offiziellen zweiten Teil
FALLOUT 3
Das neue Endzeit-Rollenspiel der Oblivion-Macher
MYTHOS
Spielt sich wie Diablo in 3D und kostet keinen Cent!

Alles über die Spielehits der kommenden Monate ab Seite 10

Hinweis: Das auf dem Singlecover aufgelistete Bioshock-Video ist nicht enthalten.



SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

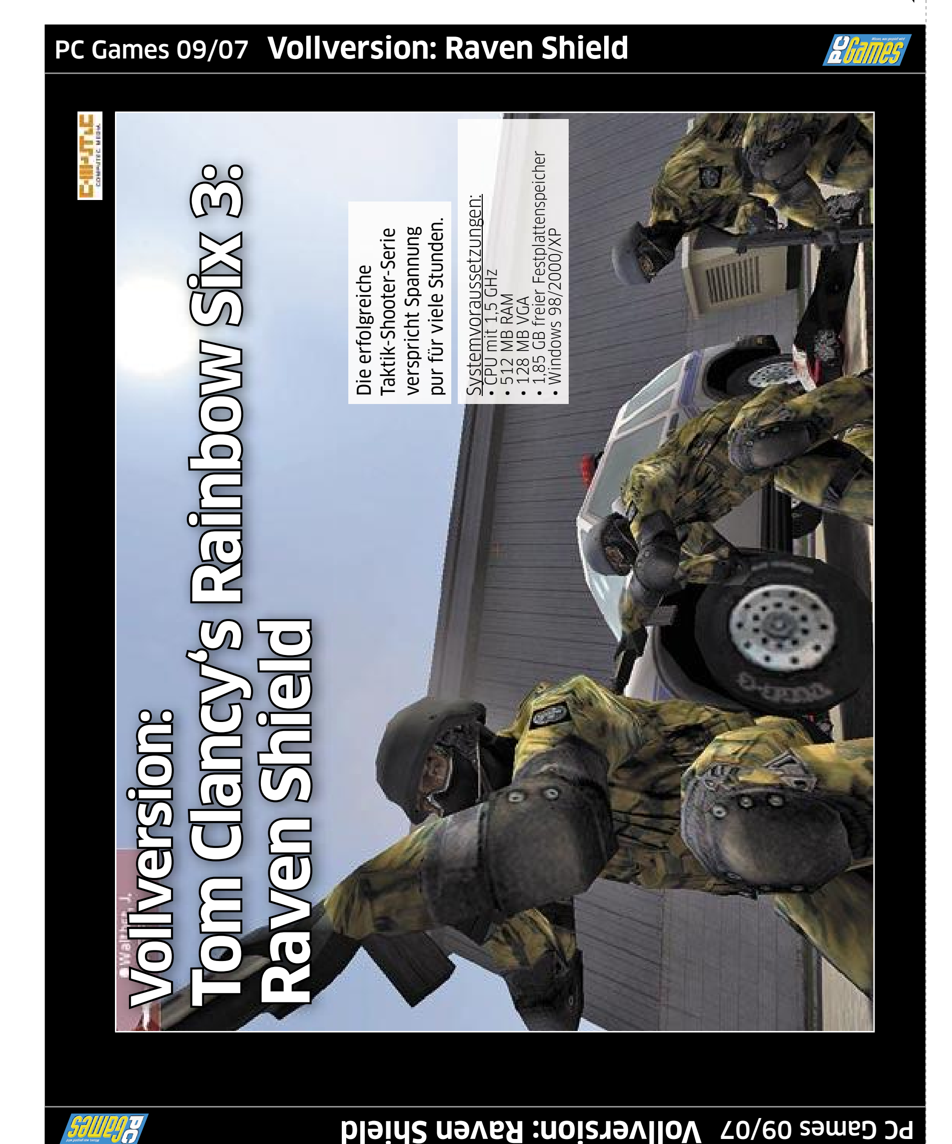


CD-HÜLLE | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 09/07 **Vollversion: Raven Shield**



PC Games 09/07 Vollversion: Raven Shield



PC Games 09/07

Vollversion:
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Demos:
- Arena Wars Reloaded
- Jack Keane
- Star Assault

Videos:
- Anno 1701: Der Fluch des Drachen
- Attack on Pearl Harbor
- Blacksite
- Half-Life 2: The Orange Box
- Jack Keane
- Loki: Im Bannkreis der Götter
- Lost Planet: Extreme Condition
- Outtakes
- The Agency

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 09/07

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth



VOR ZEHN JAHREN

AUGUST 1997

HARDWARE-TRENDS
Force Feedback

Heute in jedem noch so billigen Gamepad oder Joystick enthalten – vor zehn Jahren das Neueste vom Neuen: Force Feedback. Mit 350 bis 500 DM recht teuer, versprach die Technik der kleinen Elektromotoren in den Flugsticks nie da gewesenen Realismus. Widerstand während der Manöver oder Ruckler bei Crashes hatte es zuvor nicht gegeben – sie sorgten für Furore, auch unter den Spieleentwicklern.

DIE TOP-5-TESTS

1. Sega Worldwide Soccer | Sega
Technisch top; nur die fehlende Lizenz trog das Fußball-Fest.

2. Anstoß 2 | Ascaron
Der beste Fußballmanager seiner Zeit spielte sich traumhaft gut.

3. Little Big Adventures 2 | EA
Exzellentes Adventure mit verrückten Story-Ideen und grandioser Technik.

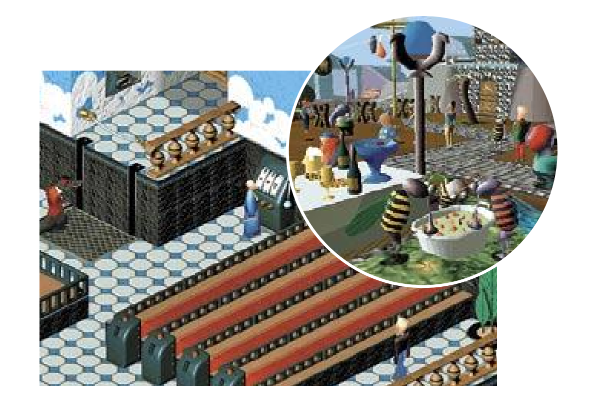
4. Monster Trucks | Psygnosis
Dank tadelloser Physik Bestzeitenjagd auf abwechslungsreichen Strecken.

5. Formula Karts | Sega
Mit harter KI und vorbildlicher Fahrphysik rasten die Karts über die Strecke.

ADVENTURE
Blade Runner

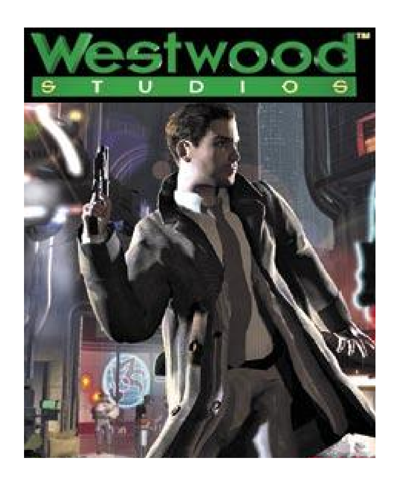
Einer der Höhepunkte der E3 war 1997 Blade Runner aus dem Hause Westwood Studios (siehe auch rechts). Lange Zeit hatte kein Entwicklerstudio die Rechte an dem Filmstoff erhalten, doch nach dem Erfolg von Command & Conquer standen den Kaliforniern die Türen offen. PC Games durfte als einziges deutsches Magazin auf der Messe mit dem Projektleiter Louis J. Castle plaudern. Er versprach ein nicht-lineares Adventure, das keine Eins-zu-eins-Umsetzung des Films sei. 20 bis 25 Stunden sollte ein guter Spieler benötigen, um das grafisch und in Bezug auf den Sound Maßstäbe setzende Spiel zu beenden.

TEST DES MONATS
Little Big Adventure 2



Der Planet Twinsum – ein idyllischer Ort mit glücklichen Bewohnern. Für immerwährenden Sonnenschein sorgt ein Wettermagier, Regen und Gewitter sind so gut wie unbekannt. Umso überraschender, dass Dino-Fly, der Flugdrache des Helden von Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey (kurz: LBA 2), vom Blitz getroffen abstürzt. Die einzige Hoffnung auf Hilfe in der Nähe, die Apothekerin, ist überfordert, nur ein Heiler auf einer Nachbarinsel könnte den Hauptcharakter Twinsen unterstützen, Dino-Fly zu retten. Da aber aufgrund des Unwetters keine Schiffe ablegen, gilt es, das Monster Tralü zu besiegen, das den Leuchtturmwärter gefangen hält. Erst wenn er den Leuchtturm aufschließt, kann der Wettermagier wieder aktiv werden und für Sonnenschein sorgen. Was sich soweit schon komplex anhört, ist nur ein Bruchteil der Story von LBA 2. Im weiteren Verlauf tauchen Außerirdische auf, die Esmerier, die alle Kinder und Magier Twinsums entführen und den Planeten zerstören wollen. Schließlich macht Twinsen selbst eine Magierausbildung … Viele kleine verschachtelte Geschichten verknüpften sich in LBA 2 verblüffend einfach zu einem Ganzen. Tester Harald Wagner war begeistert und bewertete LBA 2 als eines der schönsten Adventures. Spielerisch und technisch überzeugte die gut abgestimmte Mischung aus Action und Adventure. Mit 60 Spielstunden war auch der Umfang mehr als üppig. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Westwood Studios



Wie so oft begann auch diese Erfolgsgeschichte in einer Garage: 1985 wurden die späteren Westwood Studios unter dem Namen Westwood Associates gegründet. Ihren ersten Erfolg feierte die Firma 1990 mit dem Rollenspiel Eye of the Beholder, 1992 folgte ein weiterer Hit, das Echtzeit-Strategiespiel Dune 2: Battle for Arrakis. Der größte Westwood-Hammer Command & Conquer erschien 1995 – Grundstein für die legendäre Spiele-Reihe. 1998 kaufte Publisher Electronic Arts das Entwicklerstudio, was vielen Mitarbeitern missfiel – sie wanderten ab. 2003 schlossen die Westwood Studios endgültig ihre Pforten, EA übernahm sie ins hauseigene Studio EA Los Angeles. Seither haben viele Ex-Westwood-Entwickler, darunter der Erfinder des ersten Command & Conquer, eigene Studios gegründet, etwa Petroglyph Games (Star Wars: Empire at War). ❑

MESSE
Electronic Entertainment Expo

Mitte Juni 1997 war es wieder soweit, die wichtigste Messe der Spielebranche fand statt. Die Veranstalter verlegten die Electronic Entertainment Expo (kurz E3) aus dem Convention Center in Los Angeles in die Olympiastadt Atlanta (Olympische Sommerspiele 1996). 1.500 neue Spiele, 40.000 Besucher, 400 Aussteller – die eindrucksvolle Bilanz der Messe. Vier PC-Games-Redakteure reisten in die Vereinigten Staaten von Amerika, um die neuesten Trends, die heißesten Spiele und die legendärsten Entwickler ins Heft zu bringen. Die lange schon vorherrschende Tendenz der Game Designer, auf 3D-Beschleunigung zu setzen, konnte man nicht übersehen. Innovativ waren technische Features wie Force Feedback (siehe links oben) oder die immer wichtigeren Online-Spiele. Richard „Lord British" Garriott (Schöpfer der Ultima-Reihe) präsentierte höchstpersönlich sein Werk Ultima Online. In Atlanta gab sich damals wahrlich das Who-is-Who der Branche die Klinke in die Hand – im Gegensatz zur heutigen E3. ❑

MEISTERWERKE

Star Wars: X-Wing

PC GAMES 05/93 ÜBER X-WING

Das sagten wir damals …





Die Testergebnisse

Unglaublich, aber wahr: Selbst beim damaligen Test des Monats über fünf Seiten gab es keinen Meinungskasten – nicht mal ein Redakteursbild war zu sehen.

Ganze acht Kästen räumte der damalige Redakteur dem Star Wars-Raumkampf-Simulator ein – zu den Spielmodi, den Protagonisten, Schiffstypen und -anzeigen, Zwischensequenzen … nur die heute bei jedem Heft und jeder Website vorhandene Testermeinung sucht man vergebens.

Am Ende des Textes gibt's dann allerdings ein – wenn auch knappes – Fazit: „Die erste Wachablösung bei Science-Fiction-Spielen mit Simulationscharakter zeichnet sich ab. War bislang ‚Wing Commander' das absolute Referenzprogramm, so kann sich nun ‚X-Wing' dieses Titels rühmen. Grafik, Sound und Gameplay setzen neue Standards, die so schnell nicht mehr erreicht werden. Oder vielleicht doch?"

Über die im Test beschriebenen „hervorragend animierten Filmsequenzen" und die in Telefonqualität digitalisierten Soundeffekte („sagenhafte Fluggeräusche der TIE-Fighter") freuen sich Spieler heute höchstens noch aufgrund der damit verbundenen nostalgischen Gefühle. ❑

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Ich erinnere mich nicht mehr."

PC Games: Petra, hast du denn X-Wing gespielt?
Petra Fröhlich: „Nö."
PC Games: Oh, schade. Na gut. Herr Rosshirt, Sie sind dran.
Rainer Rosshirt: „Sorry – nie gespielt."
PC Games: Unglaublich! So kommen wir nicht weiter. Fragen wir mal einen echten Profi: Harald, du hast damals X-Wing gespielt?
Harald Wagner: „Ja, ich hab's gespielt."
PC Games: Hervorragend! Kannst du uns dann vielleicht einen kurzen Schwank aus deiner Zeit als Rebellenpilot erzählen?
Harald Wagner: „Viel mehr als ‚War wohl gut, aber ich kann mich nicht mehr erinnern' fällt mir spontan nicht ein …
PC Games: *Räusper* Äh, wenn es kaum einer gespielt hat und nichts im Gedächtnis hängen blieb – dann war es vielleicht doch kein Meisterwerk?

X-Wing war nicht revolutionär. Schon vorher erschienen packende Weltraumspiele, beispielsweise das legendäre Wing Commander oder das ebenfalls gute Epic. Aber: Der LucasArts-Titel trumpfte mit exzellenter 3D-Polygongrafik statt platter Bitmaps auf, die Atmosphäre war dank Filmlizenz äußerst dicht und das dynamische Missionsdesign ließ Spielern gewisse Freiheiten. Ergo: Neue Referenz der Sparte und der Grundstein für eine ganze Serie an hochkarätigen Star Wars-Titeln.

Lichtschwert-Duelle gab es damals nicht, als Rebell düsten Sie ausschließlich mit A-, Y- und den namensgebenden X-Wing durch das Weltall und schlugen sich mit imperialen Raumschiffen herum – von einfachen Tie-Fightern über Corvetten bis hin zu Sternzerstörern stellte sich Ihnen hier alles entgegen, was Rang und Namen hat. Anders als das actionreiche Wing Commander ging X-Wing in Richtung Raumjäger-Simulation, stupides Geballer brachte selten den Sieg. Die Steuerung war zwar eingängig, Sie mussten allerdings Ihre Schiffsenergie gekonnt verwalten, taktisch vorgehen und die Flügelmänner geschickt befehligen.

Neben Trainingsmissionen gab es drei an die Filmepisoden angelehnte Kampagnen sowie sogenannte historische Schlachten – natürlich durften das Todesstern-Gefecht und cineastische Zwischensequenzen nicht fehlen. Einfach waren die Aufträge indes nicht. Frustmomente gab es zuhauf: Teils war kaum nachzuvollziehen, warum Missionen scheiterten und hin und wieder kam es zu Wartezeiten, bis die letzte Aufgabe durch die KI-Kameraden erledigt war. ❑

X-WING UNTER XP

Das geht auch heute noch

Sammler spüren immer noch gebrauchte CD-ROM-Editionen auf, in denen zudem alle Add-ons (Imperial Pursuit und B-Wing) enthalten sind.

Star Wars: X-Wing bringen Sie unter Windows XP nur vermittelst des Dosbox-Emulators zum Laufen, kostenlos zu haben unter http://dosbox.sourceforge.net, zuzüglich deutscher Sprachdatei. Nach der Installation des Emulators sowie des Spiels starten Sie die Dosbox. In dem Eingabefenster geben Sie „mount c pfad" ein, wobei Sie „pfad" durch die von Ihnen gewählte Festplatte und das Installationsverzeichnis ersetzen, beispielsweise „d:\XWINGCD".

Nun geben Sie „c:" ein und rufen mit „Install" die Konfiguration des Spiels auf. Dort setzen Sie die Systemgeschwindigkeit für bessere Grafik auf „Hoch" und starten die Soundkarten-Erkennung. Diese sollte keine Probleme bereiten und automatisch funktionieren. Beenden Sie das Programm wieder. Tippen Sie „mount d g:\ -t cdrom" ein. Jetzt sind Sie bereit zum Abflug und starten das Spiel anschließend durch die Eingabe von „bwing". Viel Spaß! ❑



PIXEL SO GROSS WIE WASSERMELONEN | Hier sind wir mit einem nicht so robusten, aber schnellen A-Wing unterwegs und jagen einen der lästigen TIE-Fighter.

Im nächsten Heft

❑ 15 Jahre PC Games

Jubiläum!



Mit der Ausgabe 10/92 fing alles an – 179 Hefte später feiern wir mit Ihnen 15 Jahre PC Games. Freuen Sie sich auf Rück-, Ein- und Ausblicke sowie viele Überraschungen!

❑ TEST

Bioshock | Wasser marsch! PC Games taucht für Sie ab in den Grusel-Shooter.



❑ TEST

Crysis | Wird das Action-Spiel den enormen Erwartungen gerecht?



❑ REPORT

Blizzcon | Kommt das zweite **WoW**-Add-on? Wir berichten live aus Anaheim.



❑ PREMIUM

Crysis | Die De-Luxe-Ausgabe wartet mit einem exklusiven **Crysis**-Extra auf!



PC Games 10/07 erscheint am 29. August!

Vorab-Infos ab 27. August auf pcgames.de



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Niels Herrmann
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellvertr. Chefredakteur	Dirk Gooding (dg)
Leitender Redakteur	Stefan Weiß (sw)
Redaktion	Christian Burtchen (bur), Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Thöing (st), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktionsassistenz	Katharina Brochier
Trainees	Benjamin Armbrüster, Christoph Berger, Florian Emmerich, Peter Hantsche, Felix Helm, Diana Kulow
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Andreas Bertits, Marc Brehme
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anja Grosler, Jesse Grose
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Ralf Kutzer
	www.pcgames.de Computec Internet Agency GmbH
Redaktion	Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah	Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel	Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem	Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax	Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias	Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones	Tel. +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Plus Abonnement 57,60 EUR
Österreich: Plus Abonnement 64,80 EUR
Ausland: Plus Abonnement 69,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


CONSTANTIN FILM ZEIGT
EINE BERND EICHINGER PRODUKTION
RISE OF THE
SILVER SURFER
FANTASTIC FOUR
AB 09.08.2007 IM KINO !
MARVEL
WWW.FANTASTIC4.FILM.DE
Constantin Film